RAILROAD TYCOON 2 WYWIAD Z TWÓRCAMI GRY!

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE

Gry Komputerowe

sierpień 1998 • cena 3.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

8/98



27 RECENZJI

Czytaj Str. 20

NOWA KONSOLA SEGI

Dreamcast

SPECIAL PREVIEW!

Ninja

INNE RECENZJE

Commandos

House Of The Dead

X-Com: Interceptor

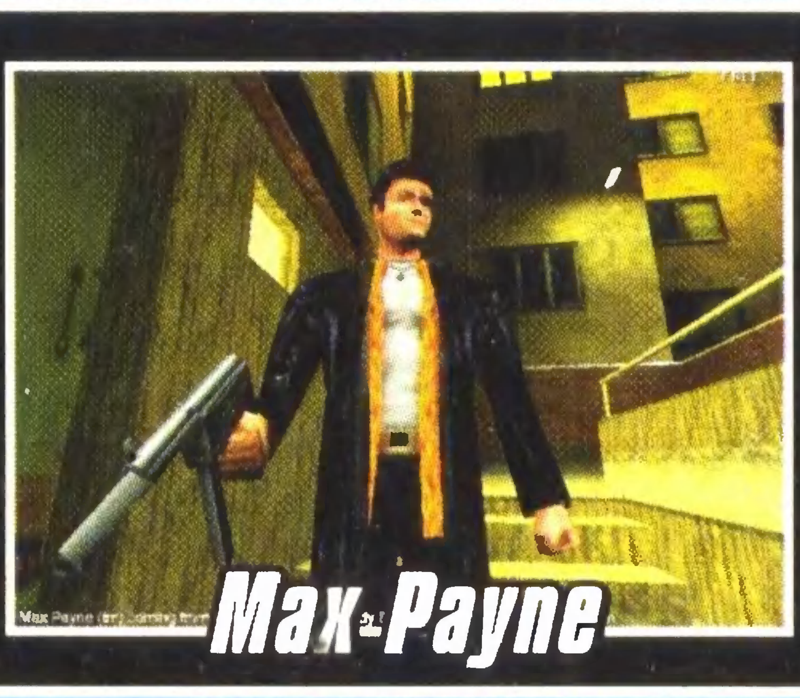
FINAL FANTASY 7

Ten Tytuł Nie Wymaga Komentarza...

Praca w Toku



Settlers 3



Max Payne



Rogue Squadron



Formula 1 '98

ZADZWOŃ

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: 022 870 32 59

ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI *CZYLI TANIEJ O 5 DO 15 ZŁ NIŻ W INNYCH OFERTACH*

http://www.comat.com.pl e-mail: comat@comat.com.pl

Uwaga! Sprzedajemy wyłącznie nowe, legalne oprogramowanie. Firma działa na rynku od 1991 roku

GAME BOY

Game Boy+bat.(kol.obudowa) . . . 209,-
Game Boy Pocket+bat.(kol.obudowa) 239,-
Handy Boy (lupa,głośniki,joy,szelki) . . 139,-
Kabel Link . . . 45,-
Kamera do Game Boya . . . zadzwoń !
Drukarka do Game Boya . . . zadzwoń !
Lupa z podświetlaczem . . . 45,-
Pokrowiec skórzany na G.B. Pocket . . 35,-
Zasilacz Game Boy . . . 29,-
Zasilacz Game Boy Pocket . . . 29,-



239,- **konsola Game Boy Pocket**

209,- **konsola Game Boy**

Asterix . . . 119,-
Bust A Move 2 . . . 131,-
Castlevania II . . . 129,-
Choplifter 3 . . . 105,-
Donkey Kong Land . . . 109,-
Donkey Kong Land 2 . . . 119,-
Donkey Kong Land 3 . . . 119,-
Dzwonnik z Notre Dame . . . 149,-
Duck Tales . . . 119,-
Fifa'98 . . . 155,-
Hercules . . . 155,-
James Bond 007 . . . 129,-



DUCK TALES Świetna platformówka powrót bohaterów znanego także z naszych ekranów serialu Disney'a (119,-)

MICKEY DANGEROUS CHASE Przygody bohaterów Disney'a na ekranie Game Boya (119,-)

WARIO LAND 2 Superhit ! Najnowsza część przygód Wario już może rozgrywać się na ekranie Twojego Game Boy'a. (129,-)

Jungle Strike . . . 105,-
Kirby's Dreamland . . . 85,-
Kirby's Dreamland 2 . . . 129,-
Lucky Luke . . . 149,-
Metroid 2 . . . 109,-
Mickey Dangerous Chase . . . 119,-
Micro Machines . . . 105,-
Pocachontas . . . 149,-
Pocket Bomberman . . . 99,-
Road Rash . . . 105,-
Smurfs 2 . . . 149,-
Smurfs 3 . . . 149,-
Spy vs Spy . . . 129,-
Street Fighter 2 . . . 109,-
Super Game Boy Soccer . . . 109,-
Super Mario Land . . . 85,-
Super Mario Land 2 . . . 109,-
Tennis . . . 85,-
Turok . . . 131,-
Wario Land - Super Mario Land 3 . . . 109,-
Wario Land 2 . . . 129,-
Wave Race . . . 85,-

NINTENDO 64

Nintendo 64 . . . 689,-
Joystick Oryginalny . . . 129,-
Joystick Super Pad . . . 99,-
Kart. pamięci Innovat. . . 69,-
Kart.pamięci oryginalna 85,-
Karta pamięci x4 . . . 129,-
Kierownica+pedały+dźwignia biegów 369,-
Kabel RF oryginalny . . . 119,-
Przedłużacz do joysticka . . . 45,-
Rumble Pak oryginalny . . . 85,-



689,- **Konsola Nintendo 64**

Aerofighters Assault . . . 299,-
Banjo Kazzoie . . . zadzwoń !
Blast Corps . . . 229,-
Bomberman 64 . . . 229,-
Cruis'n USA . . . 209,-
Destiny Fighters . . . 289,-
Diddy Kong Racing . . . 249,-
Fifa'98 Road to World Cup (wer.ang.) . 299,-
Forsaken . . . 299,-
Golden Eye - 007 . . . 269,-
GT 64 . . . 289,-
International Superstar Soccer 64 . . . 329,-
Killer Instynkt Gold . . . 239,-
Lamborghini 64 . . . 329,-
Lylat Wars+Rumble Pak . . . 289,-
Mace the Dark Age . . . 329,-
Mario 64 . . . 199,-
Mario Kart . . . 229,-



GT64 Najlepsze wyścigi na N64! 12 torów, 14 oficjalnych zespołów wyścigowych, opcja gry na podzielonym ekranie, zmienna pogoda, efekty uszkodzenia samochodu, oszałamiająca szczegółowa grafika (289,-)

QUAKE Najsłynniejsza strzelanina FPP teraz na Nintendo 64 ! Ta wersja zawiera oprócz oryginalnych poziomów z PC także nowe, specjalnie zaprojektowane wyłącznie na Nintendo. Możliwość gry w 2 osoby !

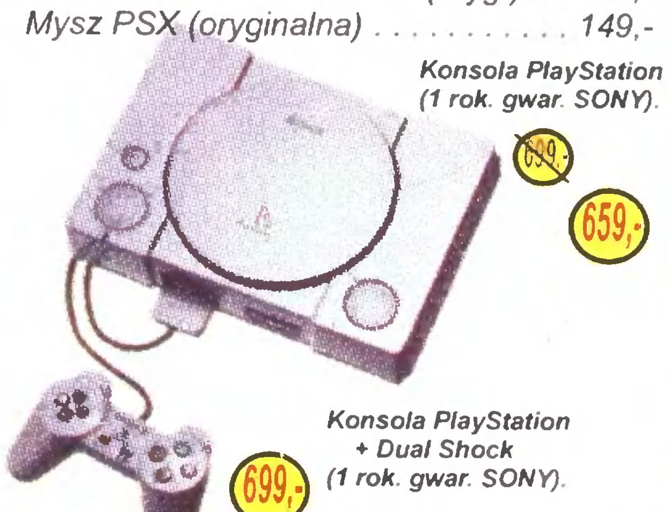


299,-

Mischief Makers . . . 249,-
Mistical Ninja (Gaemon) . . . 329,-
Mortal Kombat Mythologies . . . 329,-
Nagano - Winter Olympic . . . 359,-
NBA Pro 98 . . . 329,-
Quake 64 . . . 299,-
Pilot Wings 64 . . . 229,-
Shadows of the Empire . . . 289,-
Snowboard Kids . . . 209,-
Tetrisphere . . . 209,-
Turok - Dinosaur Hunter (wer. ang.) . 329,-
Wave Race 64 . . . 179,-
Wayne Gretzky 3D Hockey . . . 289,-
WCW vs NWO World Tour . . . 329,-
World Cup'98 . . . 299,-
Yoshi Story . . . 249,-

PlayStation

PlayStation(gwar.SONY) . 659,-
PlayStation+Dual Shock . 699,-
Kabel RF Uniwersalny . . . 89,-
Karta pamięci . . . 69,-
Karta Pamięci(oryg.) . . . 109,-
Karta Pamięci x24 . . . 199,-
Kierownica V3 + pedały . . . 309,-
Kierownica+pedały+dźwignia biegów 369,-
Kontroler Analog-Cyfr.Barracuda . . . 139,-
Kontroler Control Station . . . 69,-
Kontroler PSX (oryginalny) . . . 129,-
Kontroler PSX Dual-Shock (oryg.) . . 129,-
Mysz PSX (oryginalna) . . . 149,-



Konsola PlayStation (1 rok. gwar. SONY). ~~699,-~~ 659,-

Konsola PlayStation + Dual Shock (1 rok. gwar. SONY). 699,-

Actua Golf 2 PLi . . . 219,-
Actua Soccer 2 PLi . . . 219,-
Bushido Blade PLi . . . 199,-
C&C Red Alert (wer. ang.) . . . 229,-
City of Lost Children PLi . . . 229,-
Colin McRae Rally . . . zadzwoń !
Crash Bandicoot 2 PLi . . . 219,-

COLIN MCRAE RALLY Zapowiada się kolejny samochodowy hit, rajdy stworzone na poprawionym engine doskonałej TOCA. Do tego fabryczne zespoły i prawdziwe trasy (tel.)

WORLD CUP'98 Oficjalny produkt Mistrzostw Świata we Francji. Super dopracowana grafika i animacja (229,-)

FORSAKEN Niesamowita strzelanina 3D (PLi) (239,-)

Colony Wars PLi . . . 229,-
Constructor . . . zadzwoń !
Cool Boarders 2 PLi . . . 199,-
Dark Omen . . . 219,-
Deathtrap Dungeon PLi . . . 229,-
Diablo . . . 219,-
Discworld 2 PLi . . . 229,-
Dynasty Warriors PLi . . . 229,-
Fighting Force PLi . . . 219,-
Final Fantasy VII (3CD) PLi . . . 219,-
Forsaken PLi (wer. ang.) . . . 239,-
Gran Turismo PLi . . . 229,-
Hercules (ver. ang.)PLi . . . 199,-
G-Police PLi . . . 229,-
G.T.A. . . . 219,-
Gex 3D - Return of the Gecko . . . 199,-
Judge Dredd PLi (działa z pistolet.) . 219,-
Lost World: Jurassic Park 2 . . . 209,-
Lucky Luke PLi . . . 239,-
MDK PLi . . . 219,-
Mechwarrior 2 (wer. ang.) . . . 169,-
Mortal Kombat Mythologies-Subzero 229,-
NBA Live'98 (wer.ang.) . . . 209,-

GEX 3D - RETURN OF THE GECKO Sequel znanej platformówki z zieloną jaszczórką w roli głównej ale tym razem w pełnym 3D ! Gra uzyskała bardzo wysokie oceny w prasie fachowej. (199,-)

GRAN TURISMO Najlepsze wyścigi na konsole, super grafika, realizm, ponad 300 rzeczywistych samochodów. PLi (229,-)

Need for Speed 3 . . . 199,-
NHL'98 . . . 209,-
Nightmare Creatures PLi . . . 209,-
O.N.E. . . . 209,-
Overboard PLi . . . 219,-
Pandemonium 2 . . . 189,-
Pitfall 3D PLi . . . 199,-
Rascal PLi . . . 239,-
Resident Evil 2 PLi (wer. ang.) . . . 229,-
Riven 5CD PLi . . . 249,-
Rosco McQueen PLi . . . 199,-
Samurai Showdown III PLi . . . 209,-
Skullmonkeys . . . 219,-
Steel Reign PLi . . . 209,-
Theme Hospital . . . 219,-
Tomb Raider 2 (wer. ang.) PLi . . . 229,-
Tommi Makinen Rally . . . zadzwoń !
Trash it ! . . . 189,-
Vigilante 8 . . . zadzwoń !
Warcraft 2 . . . 209,-
World Cup'98 (wer. ang.) . . . 209,-
X-Men: Children of the Atom . . . 199,-
Z . . . 209,-

TOMB RAIDER 2 Jedna z najbardziej oczekiwanych gier 1997 roku. Druga część przygód Lary Croft. Nowe scenerie, nowe sposoby przemieszczania się, jeszcze doskonalsza szata graficzna. (wersja angielska) PLi

RESIDENT EVIL 2 Jeszcze więcej krwi i zmutowanych zombie w drugiej części przygodówki-horroru. Najwyższej jakości grafika! PLi (w.ang.) (229,-)

Tomb Raider 2 (229,-)

NISKA CENA

Actua Soccer PLi . . . 109,-
Adidas Power Soccer PLi . . . 109,-
Air Combat PLi . . . 109,-

TOTAL NBA'98 Prawdziwe zaskoczenie ! - nowy, bardzo dobry tytuł od razu w niskiej cenie (PLi) (109,-)

DIE HARD TRILOGY 3 gry w jednej: strzelanina, zręcznościówka, pościgi samochodowe na podstawie filmów z Brucem Willisem (129,-)

MORTAL KOMBAT TRILOGY Trzy części jednej z najsłynniejszych bijatyk wszechczasów. 36 postaci, ponad 30 nowych ciosów i dodatkowy tryb walki (119,-)

Alien Trilogy PLi . . . 109,-
Atari Greatest Hits . . . 119,-
Battle Arena ToShinDen . . . 109,-
BattleStations . . . 89,-
Blam! Machinehead . . . 99,-
Blast Chamber . . . 99,-
Bug Riders . . . 119,-
Bust A Move 2 PLi . . . 109,-
Crash Bandicoot PLi . . . 109,-
Critical Depth . . . 119,-
Cyberia . . . 109,-
Darklight Conflict . . . 109,-

MAXIMUM FORCE Walka z terrorystami - jedna z najlepszych strzelanin pistoletowych. (119,-)

Porsche Challenge Jedne z najbardziej realistycznych wyścigów na konsole. Bardzo staranna grafika (109,-)

PANDEMONIUM Jedna z najlepszych zręcznościówek 3D jakie się ukazały do tej pory na PlayStation. Według wielu opinii lepsza od Crash'a (109,-)

Die Hard Trilogy . . . 129,-
Duke Nukem 3D . . . 119,-
Loaded PLi . . . 109,-
Maximum Force (działa z pistoletem) 119,-
Mortal Kombat Trilogy . . . 119,-
Pandemonium PLi . . . 109,-
Porsche Challenge PLi . . . 109,-
Rampage World Tour . . . 119,-

TOMB RAIDER Trójwymiarowa gra przygodowo - zręcznościowa z Larą Croft w roli głównej - superhit ! Wersja angielska polska instrukcja (109,-)

TEKKEN 2 Druga część słynnej bijatyki 3D. Poprawiona grafika, szybsza i płynniejsza animacja (PLi). (109,-)

Ridge Racer Revolution PLi . . . 109,-
Tekken 2 PLi . . . 109,-
Tomb Raider PLi (wersja angielska) . 109,-
Total NBA'98 PLi . . . 109,-
Wipeout 2097 PLi . . . 109,-
Worms PLi . . . 109,-

SUPER CENY

akceleratory 3D oparte na chipsecie 3Dfx

ZADZWOŃ TERAZ !

PC CD

688 Hunter Killer . . . 150,-
Abe's Oddysee . . . 155,-
Adidas Power Soccer . . 155,-
Age of Empires . . . 249,-
Armored Fist 2 . . . 149,-
Atlantis the Lost Tales PL . . . 159,-
Black Dahlia (8CD) . . . 179,-
Blade Runner . . . 169,-
Broken Sword 2 PL . . . 159,-
Championship Manager 97/98 . . . 109,-
Chess . . . 99,-
Commandos - Behind Enemy . . . 159,-
Close Combat 2:Bridge Too Far . . . 249,-
Conquest Earth . . . ~~159,-~~ 129,-
Course of Monkey Island . . . ~~199,-~~ 159,-
Croc . . . 145,-
Dark Colony . . . 145,-
Dark Colony - misje . . . 89,-
Dark Earth . . . 159,-
Deadlock 2 . . . 145,-
Deathtrap Dungeon . . . 155,-
Diablo . . . 155,-
Die By The Sword . . . 165,-
Dune 2000 . . . zadzwoń !
Excalibur 2555AD . . . 145,-
Fallout . . . 165,-
F-15 . . . 145,-
F1 Racing Simulator . . . 145,-
Flight Simulator'98 . . . 279,-
Flight Unlimited 2 . . . 169,-

BLACK DAHLIA Przygodówka, której akcja rozgrywa się w Ameryce w 1941 roku. Niesamowicie dopracowana oprawa graficzna, doskonała fabuła - 8 płyt CD ! (179,-)

ARMORED FIST 2 Najnowszy symulator czołgu M1A2 Abrams. 50 misji na całym świecie, 5 trybów widoku, duża liczba jednostek bojowych. (149,-)

FORSAKEN teraz to chyba najlepiej wyglądająca super-płynna strzelanina 3D (159,-)

FALLOUT Długo oczekiwana role-playing w świecie po wojnie atomowej (165,-)

Fifa'98 Road to World Cup . . . 145,-
Final Fantasy VII . . . 159,-

DARK OMEN - WARHAMMER 2 Strategie w świecie fantasy oparta na systemie bitewnym Warhammer. Grafika 3D (obracanie, zoom). Obsługuje także 3Dfx. (159,-)

COMMANDOS : BEHIND THE ENEMY Jedna z najbardziej nowatorskich strategii czasu rzeczywistego, z niespotykaną dotąd dozą realizmu (159,-)

REAH Polska przygodówka z bardzo ładną, szczegółową grafiką i "żywymi" aktorami. Całość mieści się aż na 6-ciu płytach CD. **Super cena !** (159,-)

Forsaken . . . 169,-
Gold Game s 2 (22 gry na 22 CD) . . . 129,-
Grand Theft Auto PL . . . 165,-
Guts'n'Garters . . . 145,-
Hellfire . . . 79,-
Heroes of Might&Magic 2 PL . . . 155,-
I-War . . . 169,-
Independence Day . . . 145,-
International Rally Champioship . . . 145,-
Jedi Knight . . . 199,-
Joint Strike Fighter . . . 169,-
K.K.N.D. Xtreme . . . 159,-
Kick Off'98 PL . . . 145,-
Krazy Ivan . . . ~~138,-~~ 109,-
Książę i Tchórz PL . . . 119,-
Lands of Lore 2 . . . ~~179,-~~ 119,-
Last Dynasty . . . ~~145,-~~ 109,-

FINAL FANTASY 7 Najsłynniejsza RPG wszechczasów, największy hit na konsolę PlayStation - teraz w swojej najlepszej wersji na PC (działa z akceleratorami 3D) (159,-)

DEATHTRAP DUNGEON Następca Tomb Raidera, przygodowo-zręcznościowa gra walki (3D). B. dobra grafika i niesamowity, mroczny klimat (155,-)

Legacy of Time-Journ. Project 3 . . . 169,-
Longbow 2 . . . 159,-
Megaslayer . . . 149,-
Myth the Fallen Lords . . . 155,-
NBA Live'98 . . . 155,-
NHL'98 . . . 155,-
Nitroriders . . . 129,-
Orion Burger . . . 145,-
Quake II . . . 159,-
Quake II - misje . . . 99,-

KSIĄŻE I TCHÓRZ Piękna przygodówka nawiązująca do takich znakomitych przebojów jak Monkey Island lub Broken Sword. Chyba najlepsza polska gra z tej kategorii (119,-)

STARCRAFT Strategia czasu rzeczywistego twórców m.in. Warcrafta. Gra otrzymała najwyższe oceny w prasie komputerowej. **Super cena !** (149,-)

Panzer General 2 . . . 145,-
Postal . . . 134,-
Psychic Dedective . . . 135,-
Readline Racer . . . 149,-
Reah PL (6CD) . . . 159,-
Red Alert . . . 129,-
Red Alert + Aftermath . . . 179,-
Resident Evil . . . 179,-
Riot . . . 138,-
Riven - the Sequel to Myst (5CD) . . . 179,-
S.C.A.R.A.B. . . . 145,-
Starcraft . . . 149,-
Stone Axe PL . . . 99,-
Test Drive 4 . . . 159,-
Theme Hospital + Sim City 2000 . . . 159,-
TOCA Touring Car Championship . . . 169,-
Tomb Raider 2 . . . 155,-
Total Anihilation the Core Contingen. . 89,-
Tot.Heaven(Civ2PL,Settl.2,S.C.2000)169,-

WORLD CUP'98 Najnowsza edycja: 36 drużyn finałów MŚ - poprawiona grafika i animacja (145,-)

UNREAL Hit ! Najnowsza strzelanina FPP - super grafika! (159,-)

TOTAL HEAVEN Drugi z przebojowych zestawów. Tym razem najlepsze kąski dla strategów: Settlers 2, Ciwilizacja 2 (po polsku) oraz słynne Sim City 2000 (169,-)

Tot.Racing(D.Derby,Rally,Screamer2)149,-
Ultimate Race Pro . . . 159,-
Unreal . . . 159,-
Warlords III . . . 155,-
World Cup'98 . . . 145,-
World League Soccer'98 . . . 159,-
Wing Commander Prophecy . . . 169,-
X-Com Apocalypse . . . 129,-
X-Files: Unrestricted Access . . . 79,-
Zork - Grand Inquisitor . . . 155,-

OFERTA MIESIĄCA



129,-

GOLD GAMES 2 22 gry na 22 płytach CD czyli 1 gra za 5[80] zł. Między innymi: Z, King's Quest 7, Panzer General, Virtua Fighter, War Wind, Action Soccer, Age of Rifles, Hind, Tilt, A4 Networks, Apache Longbow i inne. Uwaga, część gier w wer. niem.

NISKA CENA

Andretti Racing . . . 89,-
Angel Devoid (4 CD) . . . 39,-
Beasts & Bumpkins . . . 59,-
Clash PL . . . 79,-

BEASTS & BUMPKINS Strategia czasu rzeczywistego z dużą dozą humoru. Zbuduj własną osadę a potem dbaj i walcz o nią. Pilnuj krów, rolników i kobiet! (59,-)

DUKE NUKEM 3D Jedna z najsłynniejszych strzelanin FPP. Los Angeles opanowane przez obcych. 28 szokujących krwawych poziomów. (89,-)

SPELLCROSS-OSTATNIA BITWA Strategia turowa: 100 misji, 70 typów jednostek, plastyczne tereny 3D, grafika do 1024x768. Wersja polska (49.95,-)

Destruction Derby 2 PL . . . 39.90,-
Die Hard Trilogy . . . 59,-
Dragon Lore 2 . . . 69,-
Duke Nukem 3D . . . 89,-
Dungeon Keeper PL . . . 89,-
Earth 2140 PL . . . 49.95,-
Earth 2140 - misje PL . . . 49.95,-
Earthworm Jim . . . 49,-
Fifa'97 . . . 59,-
Fifa Soccer Manager . . . 49,-
Jack Orlando PL (2CD) . . . 49.95,-
K.K.N.D. . . . 49,-
Killing Time . . . 49,-
Lew Leon PL . . . 49,-
Moto Racer . . . 59,-
Mortal Kombat 3 . . . 59,-
Need fo rSpeed 2 S.E. . . . 89,-
Nuclear Strike . . . 59,-
Privateer 2:The Darkening . . . 49,-
Quake . . . 59,-

NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION Najnowsza PC-towa wersja słynnych wyścigów. 11 samochodów, 8 tras, tryb split screen dla 2 graczy. Obsługuje także 3Dfx (89,-)

FIFA'97 Jeżeli nie masz karty 3D a chcesz mieć dobrego soccera - to gra dla Ciebie, najlepsza piłka do czasu ukazania się Fifa'98 (59,-)

MORTAL KOMBAT 3 Najsłynniejsza i jedna z najbardziej krwawych bijatyk w historii gier komputerowych teraz w super cenie (59,-)

Realms of Arkania . . . 49.95,-
Reflux PL . . . 49.99,-
Shadow of the Riva . . . 49.95,-
Sid Meier's Gettsburg . . . 89,-
Sim Tower . . . 49,-
Smocze Opowieści PL . . . 49,-
Spellcross PL . . . 49,95,-
Syndicate Wars . . . 49,-
Target PL . . . 59,-
Tomb Raider-Unfinish. Business(2CD) 99,-
Tone Rebelion . . . 59,-
Toonstruck . . . 79,-
US Navy Fighters'97 . . . 59,-
Ultimate Doom . . . 59,-
Warhammer:Shadow of the Hornet . . 59,-
Wersal 1859 PL . . . 99,-

REFLUX Polska strategia czasu rzeczywistego i od razu w bardzo dobrej cenie ! - rodzima odpowiedź na produkty firmu Topware (49.99,-)

TARGET Polska strzelanina FPP, której akcja toczy się na ulicach polskich miast co dodaje jej dodatkowego kolorytu. Gra działa dobrze także na 486 ! (59,-)

TOMB RAIDER: UNFINISHED BUSINESS Pełna wersja Tomb Raider + 4 zupełnie nowe poziomy + screen savery + muzyka (2CD) (99,-)

Wszystkie zamówione artykuły wysyłamy najpóźniej w ciągu 48 godzin. Czas dostarczenia przesyłki wynosi najczęściej 3-5 dni roboczych. Płatność następuje przy odbiorze przesyłki i jest równa wartości zamówionego towaru. NIE DOLICZAMY KOSZTÓW WYSYŁKI. Wszystkie konsole objęte są 12-miesięczną gwarancją i posiadają instrukcje w języku polskim. Oferta obowiązuje do wyczerpania magazynu lub opublikowania kolejnej. Ceny mogą ulec zmianie. STAŁYM KLIENTOM UDZIELAMY KORZYSTNYCH RABATÓW

RATY tylko 175,-

minimalna pierwsza wpłata 5%
wszystkie formalności na miejscu,
możliwość natychmiastowego odbioru towaru

... i od razu wychodzisz z konsolą Playstation lub Nintendo 64

uwaga ! na raty możesz kupić też gry i akcesoria

PolCard VISA

COMAT
GRY KOMPUTEROWE I TELEWIZYJNE

Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II 00-024 Warszawa przejście podziemne paw.12 tel./fax 022 630 29 73 czynne: pon.-pt.10[00]-20[00] sob.10[00]-16[00] **niedziela: 10[00]-15[00]**

ul.Widok 19 00-026 Warszawa tel. 022 827 07 09 pon.-pt.11[00]-19[00] sob. 10[00]-15[00]

sklepy firmowe: lps lem mirage

ul.Grochowska 290 03-841 Warszawa tel. 022 870 32 59 pon.-pt.10[00]-18[00]

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 8/98 (49)
rok szósty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Romuald Wawrzyniak (Jagd52)
Krzysztof Kiełmiński (Krzyś)

współpraca
Patrycja Wardzała, Karol Klepacz (Reset), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Michał Cegła (CeFeK), Piotr Stasiak (Piotres), Dominik Kost (Kayackash), Rafał Szychowski (Szycha), Mateusz Przepiórkowski (Cthulhu) oraz (Gruby)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Natalia Nowak

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
PSX FAN

Prenumerata krajowa (VI kwartał '98)
Należność (3 x 3.99 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.
Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 września 1998 r.)

Wstępniak



Na uroczystości otwarcia ostatnich Targów E3 w Atlancie, padło znamienne stwierdzenie – „przemysł gier komputerowych przestał już być branżą czwartego kwartału". To ważne i wiele mówiące słowa, a należy rozumieć je w ten sposób, że oto nadchodzą czasy, kiedy rynek gier przestał być postrzegany przez producentów jako sezonowy. Za chwilę więc dowiemy się pewnie, że premiery najlepszych gier nie będą przygotowywane jedynie na „Gwiazdkę", jak to było dotychczas, zaś rozłożone będą w miarę regularnie przez cały rok. Wydaje się, że ta wizja jest dość realna, gdyż rynek gier komputerowych, zwłaszcza w Stanach Zjednoczonych, rozrósł się do gigantycznych rozmiarów. Maniacy komputerowej zabawy poświęcają grom już więcej czasu niż na oglądanie wideo czy na kino (przynajmniej w USA) i to niezależnie od pory roku. Co zatem należy zrobić, żeby jeszcze bardziej podkręcić to szaleństwo? To proste, wystarczy wypuszczać na rynek coraz więcej lepszych gier i to przez cały rok. Amerykanie zdali sobie z tego sprawę jako pierwsi, a te nowe trendy przenikną zaraz na stary kontynent w tym także do Polski. My, niejako wychodząc naprzeciw zmianom w branży, postanowiliśmy zerwać ze starym schematem numerów łączonych w okresie letnim. Będziemy z Wami przez całe wakacje i mamy nadzieję, że Wy też o nas nie zapomnicie – przecież nad morzem, w górach czy na Mazurach też są kioski! A co w numerze? Tradycyjnie już, na płytce kolejna pełna wersja gry i to bez zmiany ceny. Tym razem przedstawiamy legendarnego „Franko", czyli polską, jajcarską nawalankę. Dodatkowo oczywiście, cała masa najnowszych i najbardziej ekscytujących i co ważne, grywalnych dem, a także patche, dodatki i kąciki! Na papierze zaś, opis najnowszego projektu Segi, superkonsoli „Dreamcast", obszerny wywiad z twórcami gry „Railroad Tycoon 2". Równie interesująco zapowiada się gra „Ninja", której poświęciliśmy sporo miejsca. W „Poradach" przedstawiamy rozwiązania do „Die By The Sword", „Książę i Tchórz", dokończenie opisu „Starcrafta" i poradnik dla pragnących stawiać pierwsze kroki w sieciowej rozgrywce w „Quake 2".

Cała redakcja (zapracowana) składa wszystkim Czytelnikom życzenia wspaniałych wakacji, super pogody, ekstra lasek i... wielu niezapomnianych chwil przy komputerze! Do następnego spotkania za miesiąc! ***Marek Suchocki***

w toku

porady

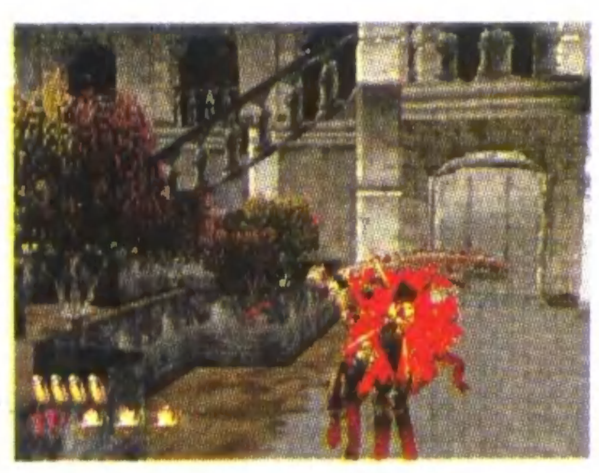


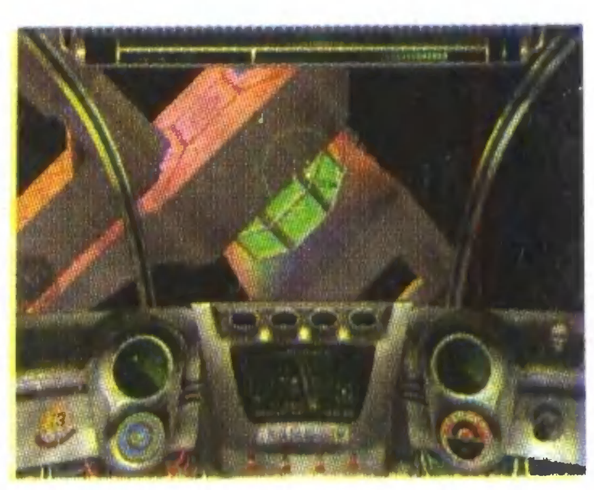
NINJA Shadow Of Darkness
PREVIEW! *Rycerz Mroku Wkracza Do Akcji...* ***Nowa Gra Firmy Core***
czytaj str. 22

recenzje











Sierpień jak co roku kojarzy nam się z półmetkiem wakacji. Nic to, na pocieszenie mamy dla Was wieeelką ilość sztuffu. Pecetowcy przekonają się co sądzić o automatowym „House Of The Dead", obejrzą wspaniałego „Commandos: Behind Enemy Lines" wskoczą w ciuszki policmajstra w kontynuacji „Police Quest" - „SWAT 2" i znajdą wreszcie prawdziwych sparingpartnerów dla swoich proców w postaci „Private Wars" i „Hostile Waters". Mamy nadzieję, że nie dostaniecie finansowej astmy czy nerwicy. Do zobaczenia za miesiąc!

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Marcin Marzęcki. Dyżuruje on poniedziałku do czwartku w godzinach 11–15, pod numerem telefonu (0-22) 815-42-20.

House Of The Dead



SEGA
P133, 16 MB RAM, Win 95



To jeden z najlepiej wykonanych „celowniczków" jakie przyszło nam oglądać od dłuższego już czasu. Niebanalna fabuła i wspaniała oprawa graficzna powinny spowodować iż przypadnie ona do gustu bez wyjątku każdemu maniakowi krwawej, komputerowej rzeźby. Jeśli jeszcze wahasz się co przegryźć między kolejnymi wcieleniami „Quake" czy „Unreala" – polecamy tę grę.



Commandos

EIDOS
P100, 16 MB RAM, W95



Jeśli już ma być tak oklepany temat jak II wojna światowa, to niech chociaż będzie on tak dobrze przedstawiony jak tutaj. Nawet nasz redakcyjny, dyżurny strateg, niejaki Jagd zniknął z naszego biura po otrzymaniu tej gry i znaleziono go w rejonie Wału Pomorskiego, ćwiczącego wysadzanie „umocnionych pozycji wroga". W tej wspaniałej gierze kierować będziemy zespołem specjalistów ze służb specjalnych, których zadaniem będzie dewastowanie urządzeń na zapleczu wroga. Tylko dla orłów!

KKND 2

Melbourne House
P133, 16 MB RAM, Win95



Wszyscy rasowi stratedzy powinni pamiętać praprzodka przedstawianego tutaj programu. Razem z „C&C" przecierał on szlaki RTS–owskiej bandzie, podążającej tuż za nim. To co znajdziecie na naszych coverze jest próbą doszlusowania do czołówki pędzącej w tym wyścigu. Czy produktowi o takich tradycjach to się uda? Zobaczymy, gier RTS jest na rynku od groma i tylko prawdziwie nowatorski produkt będzie mógł się przebić. Czy „KKND 2: Krossfire" taki jest? Przekonajcie się sami...

Super Tourning Car

ELTE SYSTEMS
P200, 32 MB RAM, karta 3D, W95

Twórcy takiego hitu wyścigówkowego, jakim bez wątpienie był „Test Drive" postanowili nas zaskoczyć swoim nowym produktem. Zapewniają o wielkim autentyźmie swojego produktu i wielkich wysiłkach niego wsadzonych. Nie zamierzamy w to wątpić, same wymagania o czymś świadczą. Mamy tylko nadzieję że nikt nie przegiął i będzie można pogrywać w to cacko naprawdę do całkowitego odwodnienia organizmu.

F-15

Jane's Combat Simulation
P133, 16 MB RAM, 3Dfx, Win 95



Jedna z najbardziej renomowanych firm zajmujących się zagadnieniami militarnymi oddaje nam w ręce swoje najnowsze dzieło. Tym razem jest to symulator jednego z najsławniejszych samolotów uderzeniowych świata, amerykańskiego F-15. Jeśli sam chcesz się przekonać czy zapewnienia o wysokim realiźmie rozgrywki i grafika są tak odbajerzone jak zapowiadano wystarczy odpalić to demo. I przekonać się samemu.

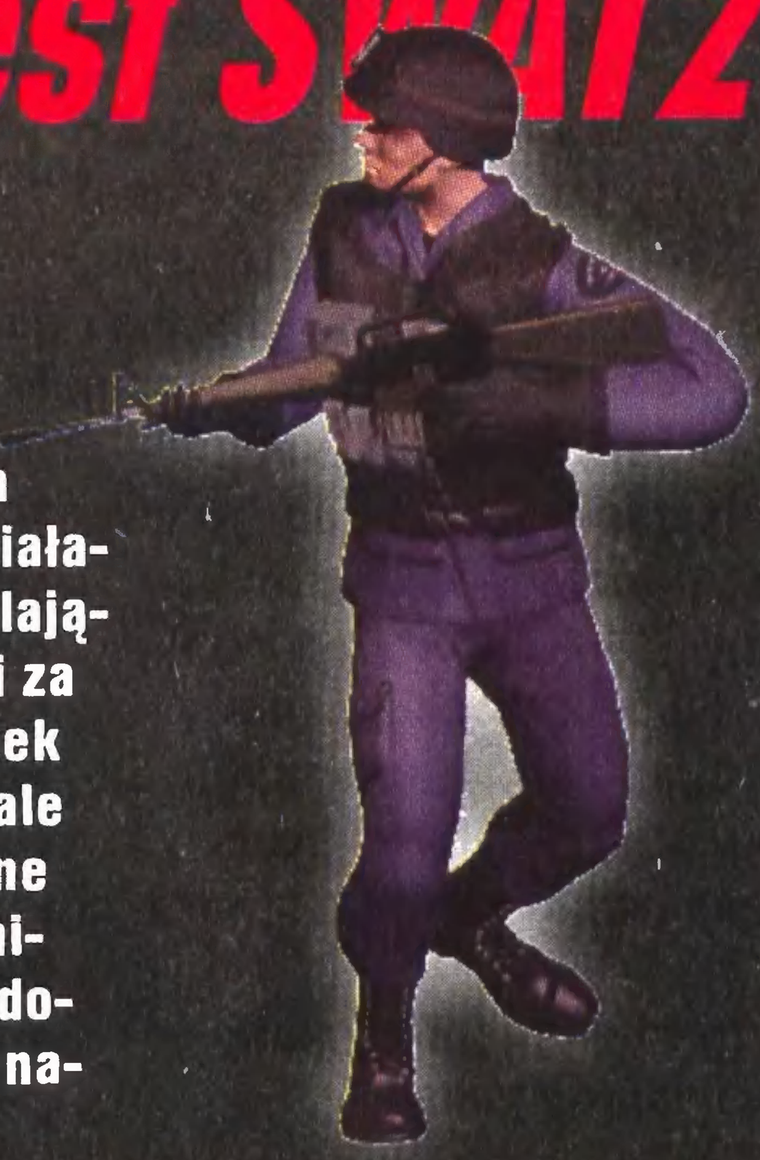
Franko

PEŁNA GRA!

Mirage
386DX40, 8 MB RAM, VGA

Lokalne klimaty, takie jak snujący się pod budkami z piwem dresiarze i kultywujący „katolickie wartości" inni bandyci grasujący po osiedlach naszego kraju, były natchnieniem dla grupy młodych ludzi, którzy w dość lapidarny sposób wykonali jedną z pierwszych, rodzimych gier. Była ona niesłychanie grywalna, co jest swoistym fenomenem, biorąc pod uwagę baaardzo prostą grafikę, ale tworzyła tak zakręcony klimat że nawet w dobie takich graficznych majstersztyków jak kolejne „Mortale" wciąż nas zachwyca.

Police Quest SWAT2



Sierra On-Line
P133, 16MB RAM, Win 95

Po serii przygodówek ukrytych pod wspólną nazwą „Police Quest" Sierra postanowiła zrobić grę taktyczną, działającą w czasie rzeczywistym, i pozwalającą nam poczuć się odpowiedzialnymi za losy najlepszych policyjnych jednostek uderzeniowych – tzw. SWAT. Wspaniale wyrenderowane obiekty, dopracowane misje, elementy zarządzania ekonomicznego, to wszystko powinno spowodować że nie oderwiecie się od tej gry nawet po wielu godzinach.

Gex Enter The Gecko

Crystal Dynamics
P166, 32MB RAM, Karta 3D, W95

Tym razem bohater jednej z najlepszych platformówek wszech czasów uderza w prawdziwe jestestwo amerykańskiego modelu życia – telewizję. Nasz przeuroczy bohater będzie musiał się zmierzyć ze swoim dawnym wrogiem Rezem, i opanować chaos jaki sieje jego wróg w mediach. Same chyba wymagania powinny dać nam do zrozumienia iż oto przed nami pojawia się gra zręcznościowa sezonu, a może nawet roku. Chyba wiecie co macie robić, Panowie? Grać!

Emergency

TopWare
P90, 16 MB RAM, Win 95

Już pisaliśmy o kolejnym wcieleniu sierrowskiej serii „Police Quest", a tymczasem bardzo dobrze nam znany wydawca, firma TopWare, zachęca nas tym demem do bliższego przyjrzenia się swemu najnowszemu dziecku. Można bezkarnie psioczyć na policję? No to proszę bardzo: przed Wami symulacja zarządzania takimi właśnie obiektami jak służba porządkowa, straż pożarna etc. Niełatwe jest życie komendanta posterunku. Zresztą... przekonajcie się sami.

ORAZ INNE DEMA

Private Wars, Ancient Conquest: The Golden Fleece, Unlimited Flight 2, Rise Rising, Beast Wars, Castrol Honda Super Bike, World League Soccer 98, Super Match Soccer, Addiction Pinball, Tomb Raider (Wenecja), Warbirds

nowości

Półmetek wakacji! Zmęczeni wakacyjnym odpoczynkiem zerknijcie na nasze propozycje. Dziś zerkniemy w niedaleką przyszłość i zobaczymy w niej... „Mortal Kombat 4" oraz „NBA Live 99", zaś już od zaraz „Xenocracy" a w roku 1999... Lara w kinach. Bomba!

ze świata

• Rok 2000? Już w tym numerze piszemy o nowym produkcie firma SEGA, konsoli Dreamcast, a tutaj tymczasem docierają pierwsze, bardzo skąpe informacje o planowanym od dawna przez Sony wyprodukowaniu PlayStation2. Na razie znany jest tylko przewidywany termin premiery - Boże Narodzenie 2000. Chodzą także słuchy o zastosowaniu w niej napędu opartego na technologii DVD. Na razie Sony zbiera siły i sonduje rynek. A my wciąż czekamy. Może uda się wskoczyć... w nowe tysiąclecie z nową konsolą!

• Final Fantasy VIII Wiemy już co nieco o najnowszym projekcie Square. Oczywiście mowa o „Final Fantasy VIII". Dotarły do nas strzępy informacji dotyczących fabuły tej gry. Autorzy zamierzają umieścić nas w akademii wojennej noszącej dziwną nazwę - Garden (Ogród). Szkoleni tam młodzi chłopcy w wieku od sześciu do dziewiętnastu lat stają się doskonałym materiałem na dowódców futurystycznych wojen. Sami potrafią prowadzić działania wojenne lub przyłączać się do już istniejących formacji. Coś w rodzaju „dzikich gęsi". W samym „ogródku" istnieje specjalna formacja SeeD, do której może dostać się każdy z kadetów, ale jest to bardzo trudne. Formacja ta szkoli artystów wojennego rzemiosła. Chyba ludzie ze Square znowu chcą nas wepchnąć w jakąś zadymę.

Mortal Kombat 4

Midway • PC, PSX



Pod koniec czerwca w USA miała miejsca oficjalna premiera nowej nawalanki Midway, kolejnej części nieśmiertelnego „Mortal Kombat, oczywiście na początku ten kultowy produkt wypuszczono na plajstację i N64. My, pecetowcy będziemy musieli na nią nieco poczekać. Sam gra na konsolach okazała się być przykładem ekscytującego sztuffu, ale nie zrobiła tak wielkiej kariery, jak jej wróżono. Chyba czekanie na kontynuację nie wyszła na zdrowie, konkurencja nie spała. Z tego powodu wersja pecetowa ma zostać poważnie udoskonalona, zamierzeniem producentów jest znaczne podniesienie jakości i uczynienie z nowego produktu Midway prawdziwie ekscytującego sztuffu. Już niebawem na naszych twardzielach. ■



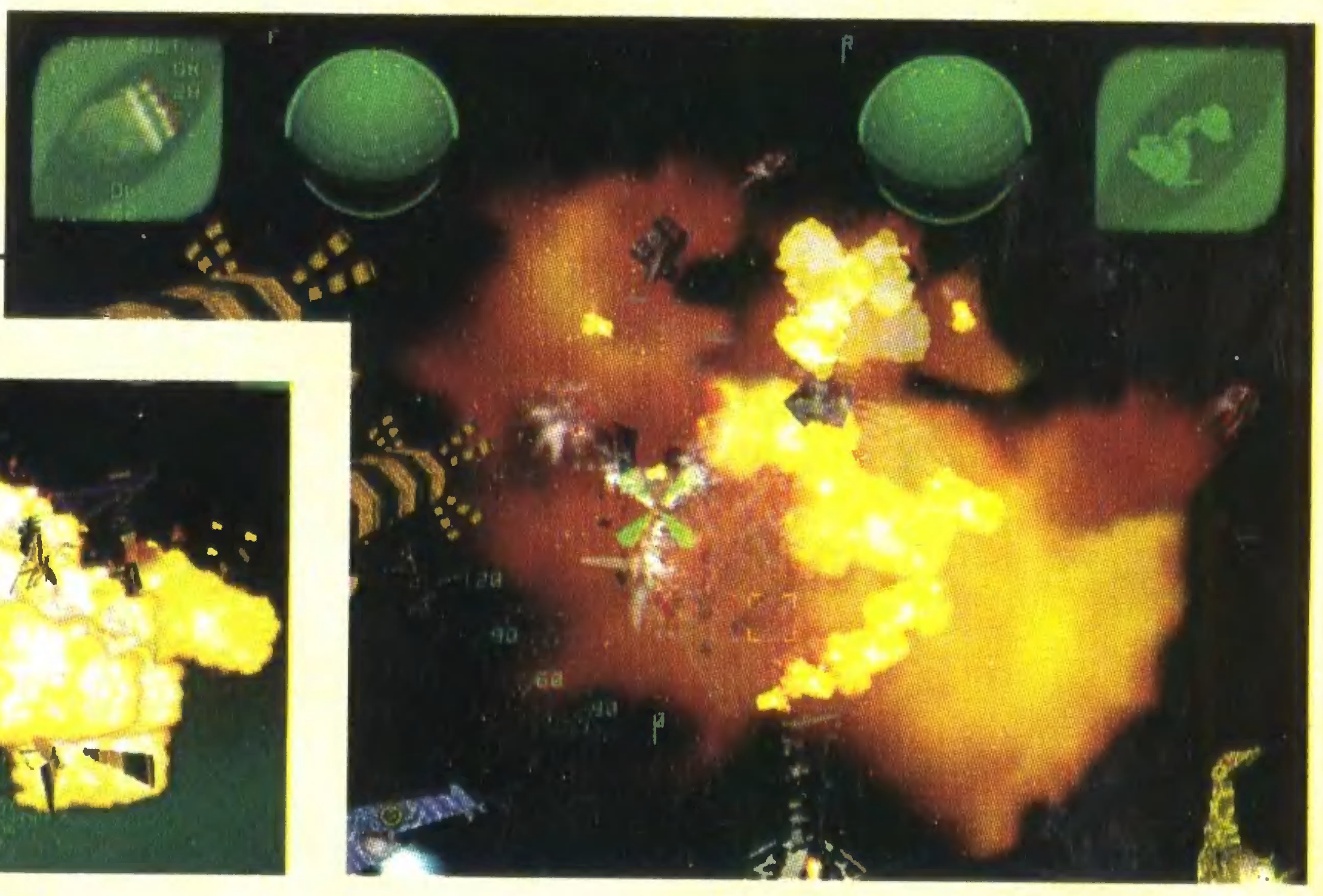




Dystrybucja: **LEM**
Premiera: **Październik**

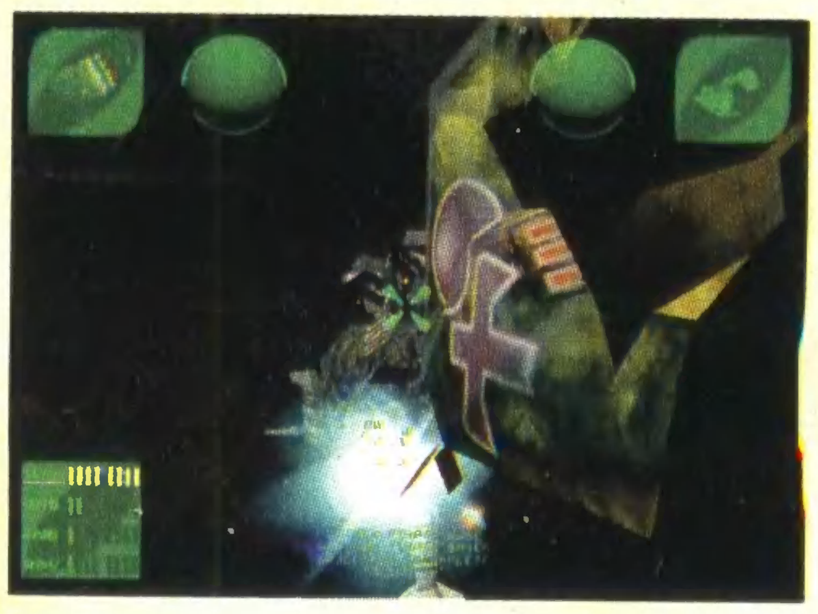
Xenocracy

Grolier Interactive • PC



Jeśli jeszcze nie możecie przecierpieć fuchy jaką odstawił niejaki Braben w kolejnym wcieleniu swojego legendarnego „Elite", a do tego chcielibyście wziąć udział w większej niż to oferowała ww. gra liczbie kosmicznych walk to polecamy Wam właśnie „Xenocracy". Odpowiednio wyważone połączenie kosmicznej symulacji, elementów gry handlowej i szczypta funkcji znanych z „Cywilizacji" (jak chociażby dyplomacja) powinny zapewnić tej grze szerokie grono odbiorców. Będziemy mieli do swojej dyspozycji ponad 50 typów statków, obejrzymy ponad 2 godziny wstawek FMV, zestrzelimy wszystko co lata, a to wszystko za około 160 zł. ■





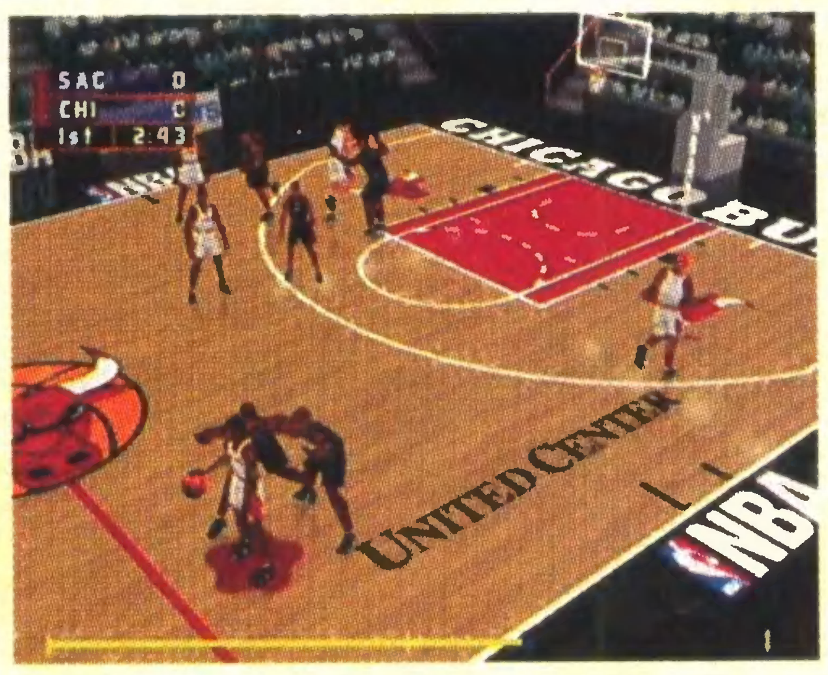


Dystrybucja: **Mirage**
Premiera: **Już jest**

NBA Live 99

EA Sports ● PC, PSX, N64





Jak wskazują wszystkie znaki na niebie i ziemi już teraz EA Sports zabrała się za struganie nowej części „NBA Live" skwapliwie dodając numerek 99. Co to oznacza, chyba nikomu mówić nie trzeba. Znowu czekają nas wielkie emocje na parkiecie (i nawet nie będziemy tańczyć ;))). Ludzie z EA Sports zamierzają wprząc do swych niecnych planów gwiazdę NBA, Antoine'a Walkera z Boston Celtic's. A ponieważ pod koszem paraduje więcej iż jeden zawodnik, to zapobiegliwość EA spowodowała iż doskoczą do produktu tacy ludzie jak Tim Duncan, Tim Hardaway, Mitch Richmond, których wielokrotnie widzieliśmy na ekranach naszych telewizorów. Czy to wszystko zaowocuje naprawdę dobrą grą? No cóż, musimy poczekać te kilka miesięcy. ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Jesień**

Lara w Paramount



Niedawno pisaliśmy o tym iż specjaliści od wyciągania nam z kieszeni kasy i zaciągania nas do kina (pomijamy wpływ tzw. płci przeciwnej) zamierzają zrobić nam wielką frajdę filmując przygody naszej ulubienicy. Tego trudnego (hę...) dzieła podjęła się wytwórnia Paramount. Dane nam było zobaczyć nawet naszą (h)eroskę na tle znaku firmowego wytwórni (wielka, ośnieżona góra), i prawdę mówiąc zajmowała ona (Lara, nie góra) znaczną część tego obrazka. Gigantomania? Może. My zapraszamy Was już teraz do kin, premiera tego kultowego filmu odbędzie się już (dla nas - dopiero) w przyszłym roku, i jak przewidują spece od marketingu - sukces ma on zapewniony. ■

KONIEC WAKACJI DLA PIRATÓW

Pod takim hasłem rusza do boju największy rodzimy dystrybutor, gier IPS. Działający w międzynarodowym towarzystwie zrzeszonym w BSA (Business Software Alliance), szykuje dla polskich piratów niespodziankę. W związku z końcem vacatio legis dla nowego Kodeksu Karnego, od dnia 1 września ruszy prawdziwie wojskowa łapanka na handlarzy lewym softem. Przypominamy, iż nowy kodeks zdecydowanie zaostrzył dotychczasowe „taryfy" dla wszelkiej maści piratów. Możemy mieć tylko nadzieję, że dotychczasowe tempo spadku procentowego udziału nielegalnego oprogramowania w rynku zostanie utrzymane (od 95% w 1994 do 71% w 1996) i dla rodzimych dystrybutorów giercowniczego stuffu nastaną wreszcie lepsze lata. Do tej pory kilka prywatnych agencji zajmujących się tropieniem nielegalnych procederów zanotowało na swoim koncie kilka niezgorszych akcji, ale cały ich efekt wytłumiała administracja sądowa, która mimo chęci nie mogła znaleźć odpowiedniego zamocowania w prawie. Pamiętajcie, łotry, od 1 września to wszystko ulegnie zmianie, i zapowiada się prawdziwa „kampania wrześniowa". Całej akcji będziemy się bacznie przypatrywać i na bieżąco donosić o jej postępach. ■

EMPIK

Wszystko, czego dusza zapragnie

LISTA PRZEBOJÓW GIER KOMPUTEROWYCH I EMPIK

LISTA GK:
1. QUAKE II
2. TOMB RAIDER II
3. STARCRAFT
4. GRAND THEFT AUTO
5. BLADE RUNNER
6. FIFA: WORLD CUP
7. NHL 98
8. MYTH
9. JEDI KNIGHT
10. CROC

ZWYCIĘZCY:
WIKTOR PĘKALA
ul. Wojska Polskiego 46/17, Zwoleń
DOMINIK TOMALA
ul. Szczakowska 7, Trzebinia
ANDRZEJ WARTAS
ul. Kartuska 126/11, Gdańsk
MARCIN KAZIMIERCZAK
ul.Jagiełły 88a, Oświęcim

LISTA EMPIKU:
1. WORLD CUP 98
2. STARCRAFT
3. UNREAL
4. ATLANTIS
5. FORSAKEN
6. DUNGEON KEEPER + DEEPER DUNGEON
7. CROC
8. BLADE RUNNER
9. WARHAMMER: DARK OMEN
10. WING COMMANDER VI

GŁOSUJCIE NA TRZY TYTUŁY!
Wszystkie kartki wezmą udział w losowaniu gier z czołówki list.
Czekamy na wasze głosy do 10-go każdego miesiąca.
Piszcie na adres: CGS al.Marsa 6 04-202 Warszawa

www.empik.com hosted by AGS New Media

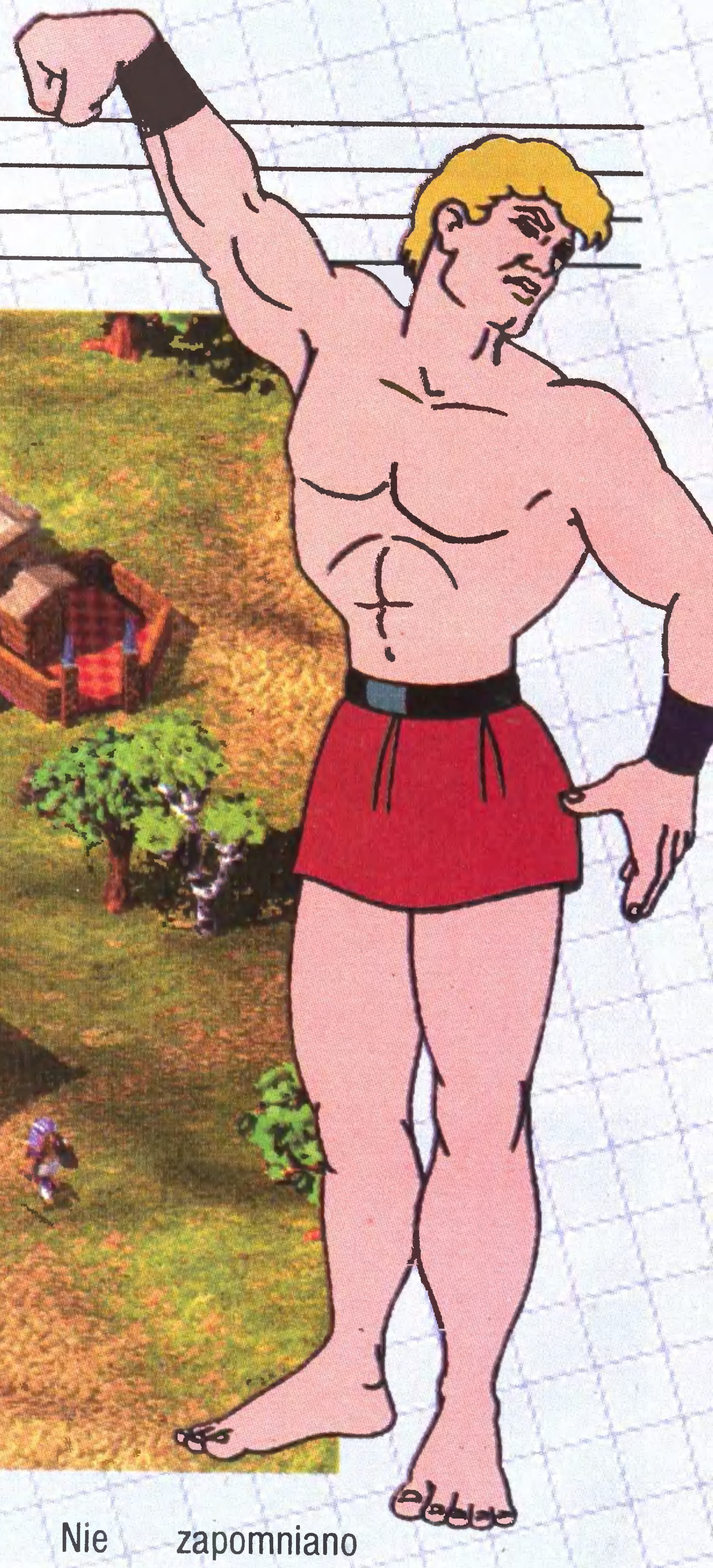
w toku

W lipcowym wydaniu „GK" nie mogliście narzekać na brak rewelacji. Powodem dla którego wielu wydawców zdecydowało się pokazać swoje nowe gry były targi E3. Dzisiaj zapraszamy na dokończenie przekroju najwybitniejszych naszym zdaniem premier targowych.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Blue Byte**
Producent: **Blue Byte**
Premiera: **IV Kwartał**

Settlers III





Długie milczenie gości z Blue Byte wreszcie zaczyna powoli wyciekać im uszami. Po malutku, po cichutku... nadciąga najnowsza produkcja zza Łaby. I powinna od razu powalić na kolana świeżo upieczonych giercmanów, a u weteranów pojawi się łezka sentymentu. Tylko najnowsze wcielenie starych „Settlersów" może wywołać takie efekty.

Gra przeszła znacząca metamorfozę. Nie zobaczymy już tutaj płaskich jak karton postaci i udających głębię budynków. Czasy się zmieniły i wreszcie postanowiono wsprzęgnąć w starą jak świat ideę zupełnie nowy engine graficzny. Doczekamy się oprawy 3D! Generalnie w ten sposób ma przedstawiony być teren i budowle (postacie niestety nie, co spowoduje że terenu nie będzie można obracać jak w „Sindicate Wars"). Oświetlenie potraktowano algorytmami Phonga. Wreszcie nasi poddani przestaną cierpieć na „spłaszczenie boczne". Same animacje to ponad 50 000 klatek animacji, co wyraźnie wpłynęło na przewidywane wymagania pamięciowe programu – minimum 32 RAM-u. Nie musicie jednak martwić się o dopałkę 3D, według zapewnień twórców nie będzie ona niezbędna. Pograwać będziemy mogli aż trzema nacjami (Rzymianie, Egipcjanie i Azjaci), które oprócz koloru koszulek klubowych wreszcie będą mogły wykazać się zdolnościami architektonicznymi. Totalne zróżnicowanie zabudowy powinno być jedną z atrakcji programu. Zmodyfikowano wreszcie stronę wojenną gry. Można będzie prowadzić działania bojowe a'la „Command & Conquer" (oczywiście w realiach historycznych – zamki, grzany olej i ociosane drzewka), co z pewnością zwiększy rzesze fanów tego produktu, a zapowiadana implementacja bitew morskich już teraz zaostrzyła nam apetyt. Sięgnięto także po chwyty rodem z „Populous", dając każdej z nacji po narodowym Bożyszczu, którego wielbienie podnosi morale i kumulując się w sile magicznej może doprowadzić do irytujących wroga deformacji terenu czy zmian atmosferycznych. „Settlers 2" zebrał kilka cierpkich uwag od graczy, którym nie podobała się długotrwałość rozgrywanych scenariuszy. Autorzy mają zamiar skrócić (i to znacząco) czas powstawania budowli, co powinno przyczynić się do zwiększenia dynamizmu rozgrywki. Nie zapomniano także o zaimplementowaniu dyplomacji (wreszcie!!!), która powinna dostarczyć wiele uciechy domorosłym Kissingerom. Jeśli coś jeszcze można dodać, to chyba tylko to, że Blue Byte już myśli o stworzeniu edytora map, pozwalającego zwiększyć pulę dołączonych standardowo prawie trzydziestu krain. Idzie mocna rzecz! ***Jagd52***







Czasy się zmieniły i wreszcie postanowiono wsprzęgnąć w starą jak świat ideę zupełnie nowy engine graficzny. Doczekamy się oprawy 3D!

Platforma: **PC**
Wydawca: **Electronic Arts**
Producent: **Maxis**
Premiera: **Jesień**

SimCity 3000



Maxis to firma, która zadziwiła nas wszystkich kilka lat temu powalającą nas gierą „SimCity". Zarządzanie wielkim miastem było, jest i chyba zawsze będzie czynnością wciągającą każdego prawdziwego faceta. Bez względu na jego wiek, aktualną pracę czy orientacje polityczną. Maxis rozbiła bank. Ale dość dawno temu.



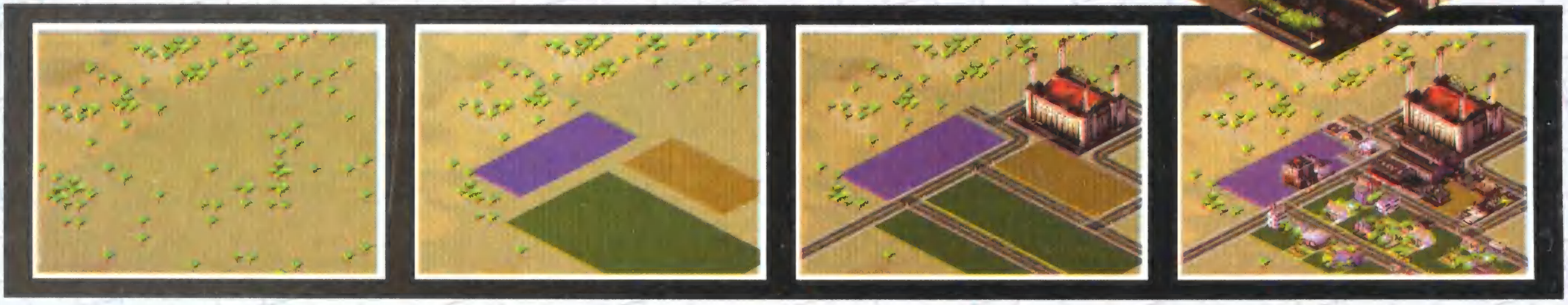
Iznowu próbuje to zrobić, tym razem wydając najnowszego sequela swojego meghita. „SimCity 3000" jest jedną z najbardziej oczekiwanych przez wszelkiej maści strategów premier. Firma Maxis po wpadce finansowej próbuje odzyskać utraconą pozycję, którą skutecznie zajęła konkurencja. Czy „SimCity 3000" podbuduje firmę i przywróci rzesze dawnych wielbicieli? Przyjrzyjmy się bliżej deklaracjom. Gra zapowiadana była jako prawdziwe objawienie. Miano użyć do jej zbudowania wspaniałego enginu, umożliwiającego nam dowolne zoomowanie widoku mapy, oglądnięcie nawet rejestracji przejeżdżającego samochodu czy też pogadanie z „elementem z elektoratu". Niestety (może i na szczęście), twórcy odeszli od tego modelu gry, co motywowano wielkim zapotrzebowaniem na moc obliczeniową, której nie mają domowe komputery. Kilka miesięcy diabli wzięli, i gdy już wydawało się, że cały projekt zejdzie śmiercią naturalną okazało się że nie jest tak źle. Powrócono do starej formy rzutu izometrycznego, gwarantującej przejrzystość działań na planszy i zapewniającej utrzymanie klimatu serii. I w zasadzie tylko to pozostało z przeszłości. Reszta jest świeża jak chrupiące bułeczki. Zmieniono całkowicie grafikę gierki i jej interfejs. Obiekty, jakie zdołaliśmy podpatrzeć, prezentują się po prostu wspaniale. Wszystkie wyrenderowano niezwykle starannie wykorzystując istniejące budowle jako wzory. Do gry dodano tzw. Architect Tool, umożliwiający tworzenie własnych budowli i zastosowanie ich w rozgrywce. Jeśli czujesz się niezrealizowanym architektem już możesz zatrzeć łapki z radości. W tworzeniu „SimCity 3000" duży nacisk ma być położony na konstruowanie jak najbardziej realistycznego środowiska, w którym operuje gracz. Dotyczy to zarówno Matki Przyrody jak i naszych wspaniałych mieszkańców. Ten pierwszy czynnik, oddany ma zostać z wielkim pietyzmem, o czym przekonamy się zapodając dołączone do gry scenariusze z istniejącymi miastami (New York, Chicago...). Obiecuje nam się także porządnie opracowaną w mieście działalność prasy, która do tej pory straszyła swymi oderwanymi o rzeczywistości tytułami. A o czym ona ma pisać? Ano dorzucono kilka nowych nieszczęść dziesiątkujących naszych mieszkańców, dodano także wiele spokojniejszych, ale wpływających na nasze zyski wydarzeń nękających każdą metropolię. Oczywiście nie omieszkano poważnie zwiększyć samego pola naszego działania, wreszcie nasze Chicago nie będzie egzystowało na kilku polach wydartych puszczy. No i informacja dla wszystkich, których osiągnięcia z kolejnych odcinków serii szły w zapomnienie po wypuszczeniu nowej gry. „SimCity 3000" oferować ma nam możliwość importowania z poprzednich części sagi, naszych poprzednich sejwów. Wszystko wskazuje więc na to, że jesień przyniesie nam wreszcie wymarzoną strategię, która mimo wielu cierni na swojej drodze wreszcie trafi na nasze hadeki. Oby...

Jagd52





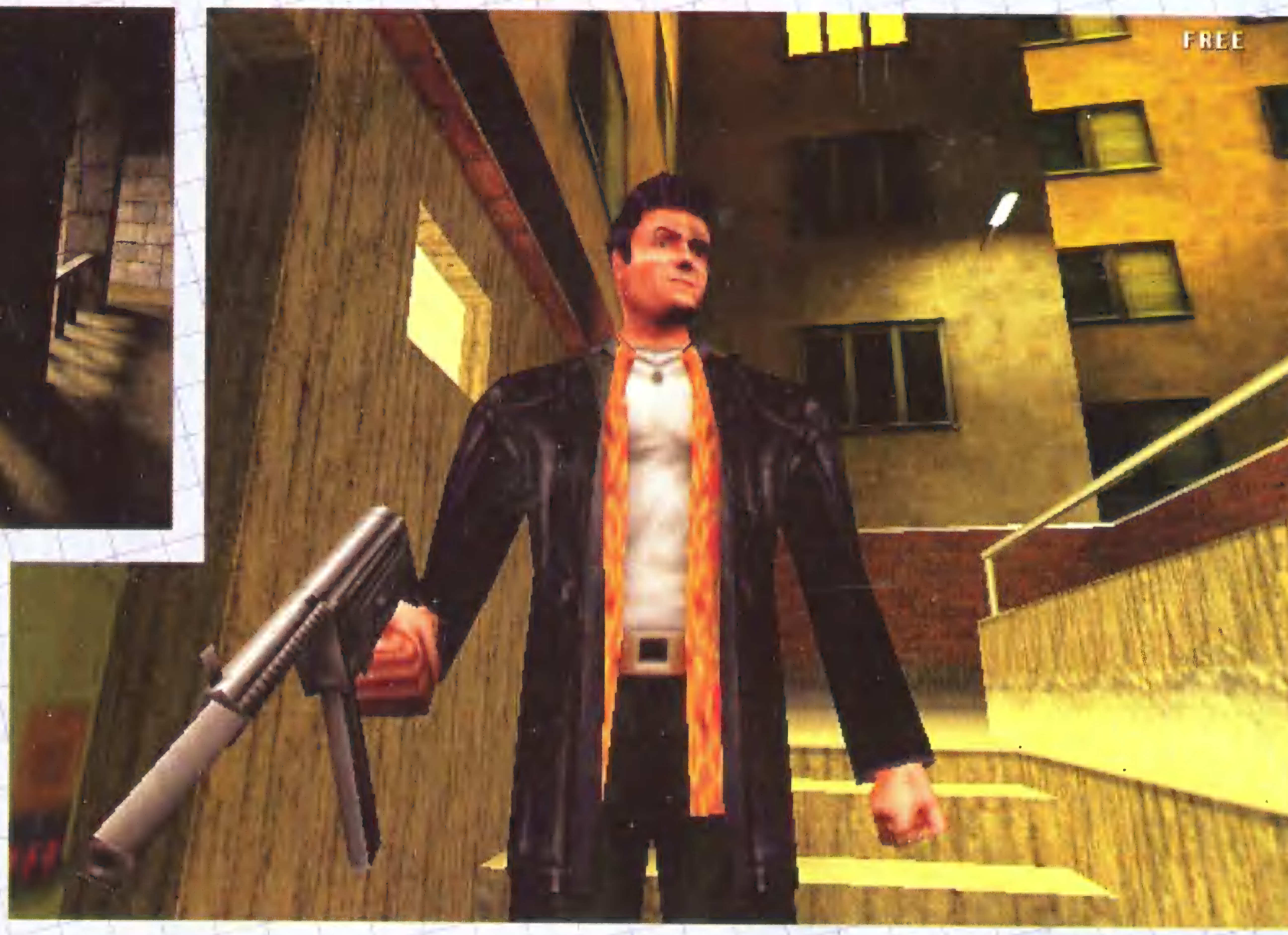
Powrócono do starej formy rzutu izometrycznego, gwarantującej przejrzystość działań na planszy i zapewniającej utrzymanie klimatu serii.



Platforma: **PC**
Wydawca: **GT Interactive**
Producent: **3D Realms**
Premiera: **Przełom 1998/99**

Max Payne





Co może oznaczać „Max Payne"? Może maxymalny ból? Błąd! Max Payne to imię głównego bohatera, w którego przyjdzie Ci się wcielić w grze o tym samym tytule.

Trzy lata temu młody glina z Nowego Jorku, Max Payne, przyszedł do domu, by znaleźć swoją rodzinę zabitą przez gang małolatów, naćpanych wcześniej nie znanym narkotykiem. Teraz ten sam drug, Valkyr, rozprzestrzenił się wokół całego miasta. Uderzył w Nowy Jork jak zły sen, tworząc istne piekło na ziemi. Coraz więcej sztywniaków gnije na ziemi. By zatrzymać rozprzestrzenianie się narkotyku, powołano do życia DEA (Drug Enforcement Administration). Desperackie czasy wymagały desperackich rozwiązań. W szeregi nowojorskiej mafii, która była podejrzana o rozprowadzanie drugu wprowadzono tajne-

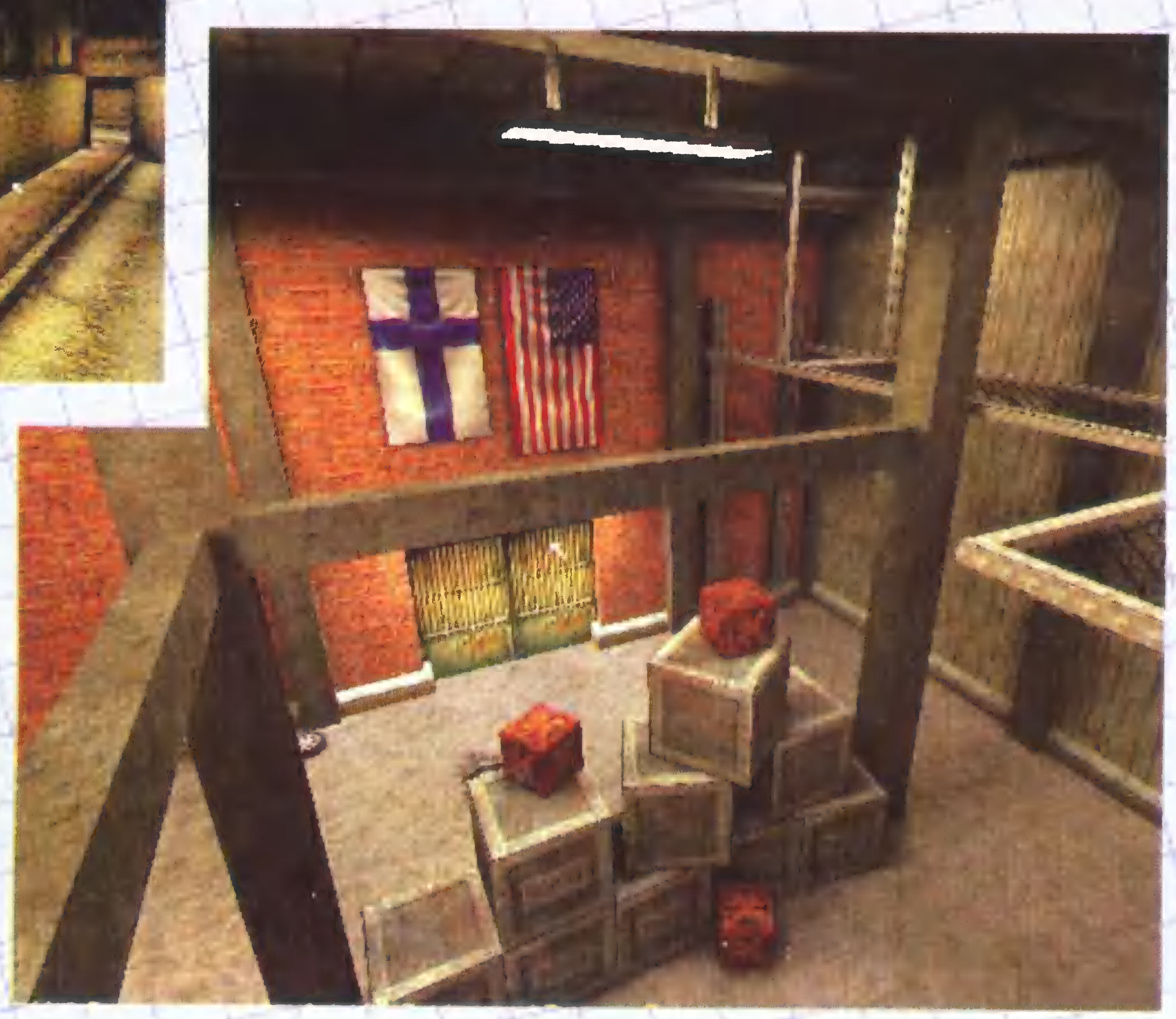


go agenta – Maxa. Payne nie ma nic do stracenia, jest odpowiednim człowiekiem do odpowiedniej roboty.

Nie wiadomo dlaczego zabito najlepszego kumpla, a zarazem szefa Maxymalnego. Główne podejrzenie pada właśnie na bohatera. Nowojorska mafia dowiaduje się wszystkiego na temat agenta. Teraz Payne jest ścigany zarówno przez swoich starych kumpli, jak i bezwzględnych gangsterów. Jednak Max nie podda się tak łatwo. Nie ma nic do stracenia. Przysiągł sobie, że przy-skrzyni szefa mafii, Valkry już nie dosięgnie żadnego dzieciaka, a dealerzy będą żałować, że się urodzili.

„Max Payne" to gra ze sławnego gatunku TPP (third person perspective). Grafika jak widać na screenshotach, prezentuje się wyśmienicie. Dwie kamery pokazują wizerunek dzisiejszego (pod wpływem Valkyru) Nowego Jorku i ustawiają akcje z możliwie najlepszego kąta. Engine graficzny MaxFX pozwala na osiągnięcie wielu doskonałych efektów wizualnych. Pamiętacie grę „Final Reality"? Część jego kodu posłuży-ła gościom z 3D Realms do optymalizacji widoczności. MaxFX pozwala na stworzenie fotorealistycznych świateł. Z notek prasowych podobał mi się jeden kawałek dotyczący charakterów. Przeciwnicy będą normalnie odbierać światło z otoczenia. Dla mnie to bomba! Autorzy w swym produkcie chcą zamieścić edytor, MaxED, który pozwoli na stworzenie własnych przeciwników, leveli, przedmiotów. Teraz muszę zmartwić Czytelników – „Max Payne" ma działać jedynie z akceleratorami obsługującymi Direct3D lub własne dirvery.





„Max Payne" będzie podzielony na lokacje. Ponad 80 ręcznie rysowanych komiksowych lokacji pozwoli graczowi wyczuć mroczny klimat. Z na razie znanych namleveli, akcja ma się rozgrywać w głebokich i ciemnych slamsach, na ulicy i w baaaardzo dużym wieżowcu. Gra ma zawierać tryb multi-player, o którym na razie nic nie wiadomo. Podejrzewam, że autorzy umieszczą tryby: deathmatch i cooperative.

Na koniec – kiedy Premiera? Autorzy nie chcą wyjawić tej tajemnicy. Piszą: „Max Payne is released when it's done". Zabawne, nieprawdaż? Sądzę, że gra ukaże się na sklepowych półkach najpóźniej na przełomie 98/99. Bye! ***Max gRoovy***

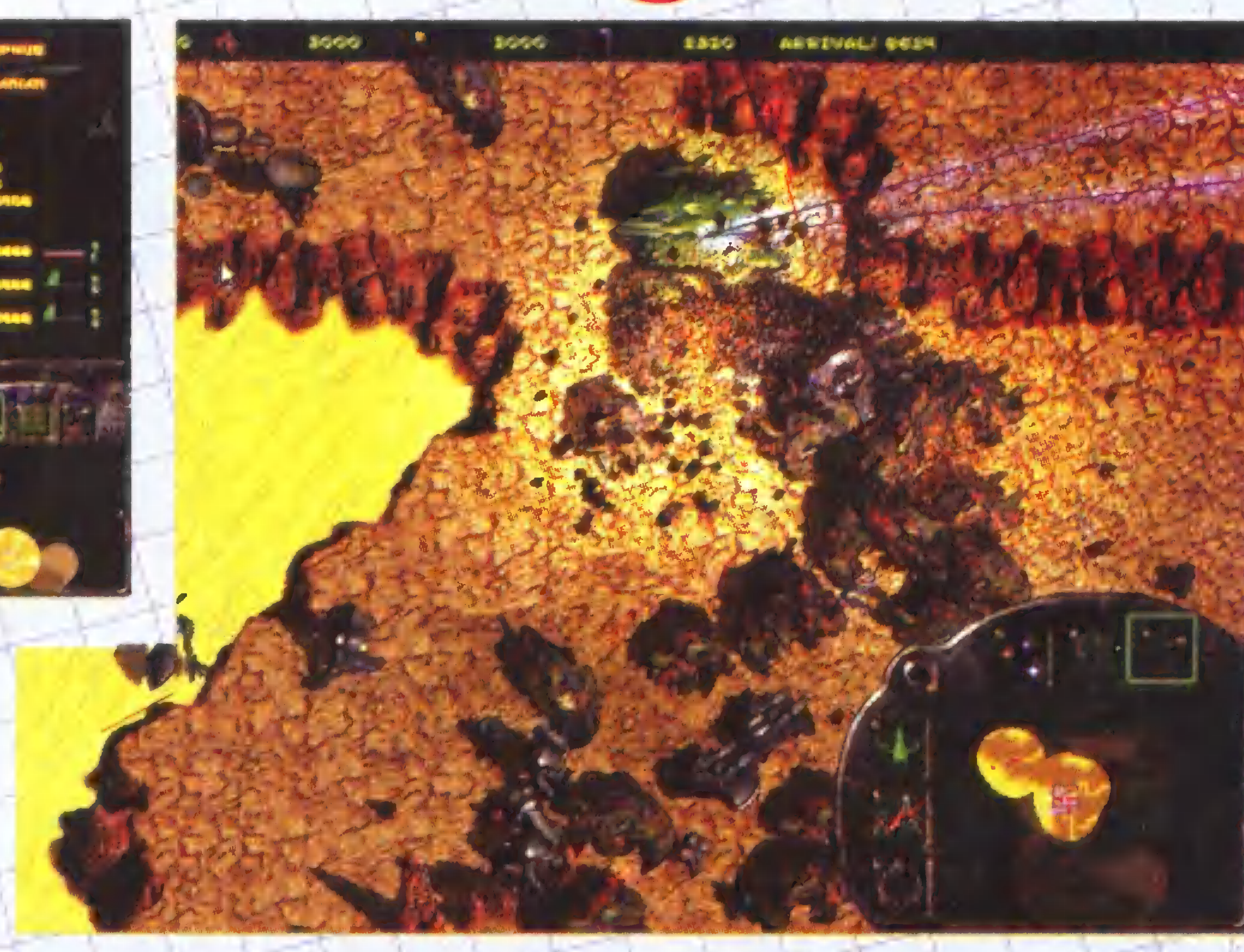
Kupujcie akceleratory graficzne 3D, albowiem dla tej gry naprawdę warto!

Platforma: **PC**
Wydawca: **Interplay**
Producent: **Flatline Studios**
Premiera: **III Kwartał**

Alien Intelligence

Od momentu, w którym bliżej nieokreślone zwierzę użarło w kształtny tyłek niejaką S. Weaver, nastał niczym nieuzasadniony boom na wszystko co „zza Plutona". Napięcie podniósł jeszcze niezdrowo serial „X Files" i oto mamy... strategię o ufokach!





Ludzie z Interplay postanowili pociągnąć wątek, który umarł wraz z „Master Of Orion II", a wskrzesić chce go niebawem sam Herr Meier. To sprytne ominięcie wielkiego konkurenta i jego „Alpha Centauri" powinniśmy ujrzeć już niezabawem. Tymczasem mamy dla Was garść informacji o gierze, o której szef tego projektu, Ali Atabek, powiedział iż będzie „pociskiem powalającym konkurencję na kolana". Jako dowódca kolonii Obcych będziesz musiał umieć zarządzać Twoim stadkiem, rozwijać technologię i gromić Ziemian, którzy najeżdżają Twoje włości (czyżby nadchodziła era równouprawnienia UFO?). Sama gra ma być sprytnym połączeniem wielu wątków zaczerpniętych z gier RTS-owych z dodaniem całej fabularno-technologicznej otoczki hiciorów z serii „MofO". Zapowiadane jest znaczne zwiększenie możliwości ingerowania w poszczególne opcje programu, a sama walka ma zostać przedstawiona w sposób, który znają wszyscy miłośnicy gier od „Dune 2" po „StarCrafta". Bronić zresztą się będziemy nie tylko przed atakującymi nas innymi rasami, ale i przed deficytem materiałowym. Do wyboru będziemy mieli ponad sto pięćdziesiąt nowoczesnych technologii do odkrycia i zastosowania, a co za tym idzie i niezły park sprzętowy do zabawy. Całość ma być sprezentowana nam w zjadliwej oprawie 3D (to zbyt skromnie powiedziane, to ma być prawdziwa uczta dla koneserów gatunku) i jak sama nazwa gry wskazuje, inteligencja naszych przeciwników powinna nie obrażać naszych szarych komórek. Czekamy! ***Jagd52***



Ta gra ma być sprytnym połączeniem wielu wątków zaczerpniętych z gier RTS-owych z dodaniem całej fabularno-technologicznej otoczki hiciorów z serii „MofO".

Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Psygnosis**
Producent: **Psygnosis**
Premiera: **III Kwartał**

Tellurian Defender

Psygnosis ma zamiar kontynuować gry pseudo-symulacyjne. Po średniej – moim zdaniem – produkcji „G Police", szykuje nam kolejną gierkę - „Tellurian Defence". A może „Defender"?

W zasadzie dwudziesty pierwszy wiek oczyma wizjonerów komputerowych ma nam przynieść globalne katastrofy, strajk producentów piwa i koniec świata [w efekcie]. W „Tellurian Defence" Psygnosis ma nadzieję, że uda jej się znaleźć „złoty środek" między strategią, a walką kosmiczną. Ale o co chodzi?

Ziemia stała się ofiarą apokalipsy środowiskowej. Wieeelgachny asteroid zmiótł z jej powierzchni wszelkie choćby ślady warstwy ozonowej i takich tam innych rzeczy potrzebnych do spokojnego i stabilnego życia.

Nowa Ziemia, na której poziom wody podnosi się, tornada i potężne wyładowania elektryczne są codziennością... staje się ofiarą najazdu kosmitów. Właśnie ludzkość kończyła odbudowę planety, kiedy przybyli. „Tellurian Defence" zaczyna się wtedy, kiedy „Organizacja Ochrony Ziemi" (po angielsku to będzie, oczywiście, „Earth Defence Organisation" — EDO) odkrywa, że właśnie jej oddziały walczą z kosmiczną rasą, przemierzającą stratosferę. Ohydy te zniszczyły już większość z pozostałych po apokalipsie satelitów komunikacyjnych i baz wojskowych i zaczynają zabijać bestialsko cywili. Tego było dla Ciebie za wiele! Zaciągnąłeś się do małego dywizjonu fighterów których siła, spryt i wyczulenie taktyczne będą ostatnią nadzieją Ziemi.



Tellurian Defence będzie zawierać trzydzieści misji, a każda z nich będzie odbywać się nad innym rejonem Ziemi (Ciekawe, czy Polska też?). Oznacza to, że zawsze znajdzie się ciekawe otoczenie, a to, że można dowolnie wyposażać jeden ze statków, powoduje, że będzie można każdą misję zakończyć na kilka sposobów.

Elementy strategiczne zawarte w tej grze to zarządzanie zasobami, inżynieria genetyczna, która ma za zadanie stworzyć nowe, „mądre" bronie, wyposażanie statków i produkcja „argumentów" a także – modyfikowanie genetyczne skrzydłowych (sic!). Misje napisane zostały przez znanego wszystkim fanatykom serii „Star Trek: The Next Generation" i „Deep Space Nine", Morgana Gendela. Oczywiście, w „Tellurian Defence" będzie zawarty tryb multi-player, który pozwoli spotkać i kooperować tudzież wyrzynać się 16 graczom po Internecie, sieci lokalnej lub dwóm – via modem/serial.

W grze zaimplementowano wspaniałe środowisko 3D; ląd składa się z ponad 16,000 kilometrów kwadratowych pełnych detali tekstur. Żyjące organizmy są także zaimplementowane. Przeleć nad nowym lądem lub udaj się ze swoim statkiem pod wodę, aby przepłynąć ul. Świętokrzyską :]. (eee... to znaczy: Piątą Aleją). ***CeFeK***

lementy strategiczne zawarte w tej grze to zarządzanie zasobami, inżynieria genetyczna, która ma za zadanie stworzyć nowe, „mądre" bronie, wyposażanie statków i produkcja „argumentów" a także - modyfikowanie genetyczne skrzydłowych (sic!).

Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Psygnosis**
Producent: **Interplay**
Premiera: **III Kwartał**

Sentinel Returns

W latach 80. na komputerach 8-bitowych święciła triumfy gra „The Sentinel". Niedługo starsi będą mogli ją sobie przypomnieć, a młodsi poznać dzięki grze „Sentinel Returns" zespołu Hookstone (pracującemu dla Psygnosis).

Po prostu, twórcy z Hookstone uznali, że grywalność „The Sentinel" była tak ogromna, iż warto przypomnieć tę gierkę. Oczywiście przypomnienie w oryginalnej postaci mijałoby się z celem – mamy już koniec lat 90., a w grach komputerowych te kilkanaście lat to całe epoki rozwoju. Dlatego grafika i animacja będą jak najbardziej współczesne (włącznie z wykorzystaniem MMX i akceleracji 3D), podobnie jak potęgujący nastrój grozy, trójwymiarowy dźwięk. Ogólnie rzecz biorąc, „Sentinel Returns" będzie rozgrywaną w 500 misjach/poziomach grą strategiczną, w której za pomocą swych robotów zwalczać będziemy tytułowego Strażnika w pięciu żywiołach: Ziemi, Wodzie, Ogniu, Powietrzu i... Pustce. ***Kaliber***





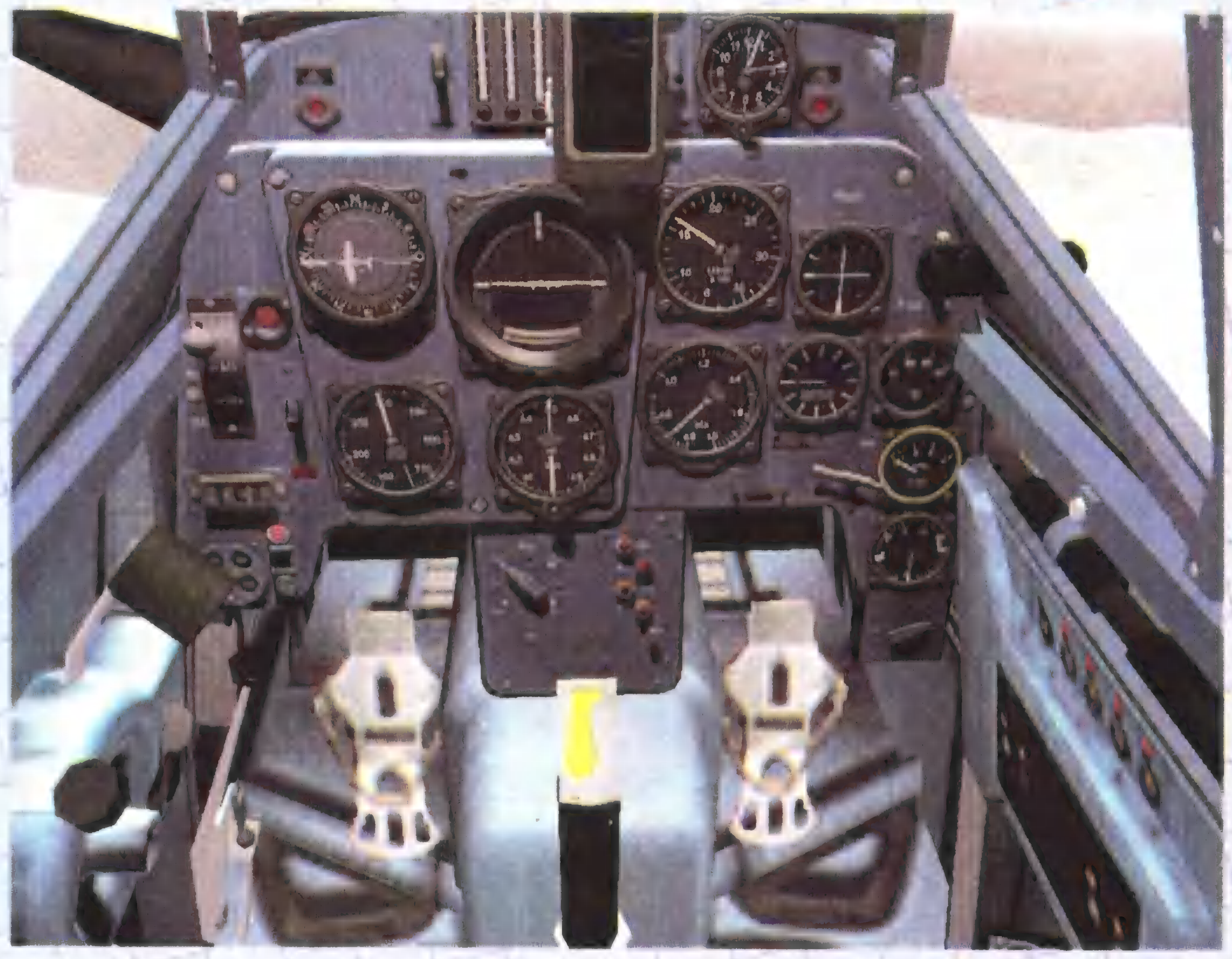


Niezwykle potężna strategia z dopieszczoną graficzką - powrót klasyki w nowym wydaniu.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Electronic Arts**
Producent: **Electronic Arts**
Premiera: **Jesień**

Fighter Legends

Największy światowy lider w dziedzinie oprogramowania rozrywkowego, mowa oczywiście o Electronic Arts, tym razem przygotował coś dla fanów podniebnych zmagań.



Electronic Arts uderzył w dziedzinę przez siebie wcześniej dość słabo rozpoznaną i wszystko wskazuje na to, że chce uderzyć mocno. Już na jesieni bowiem zobaczymy efekt działania programistów tego molocha, którzy powinni pozwolić nam na bezbolesne przesiąście się z domowego fotelika do nieco przyciasnej kabinki myśliwca z okresu drugiej wojny światowej. Wreszcie, po fali wszelkiego latającego, elektronicznego śmiecia czekają nas prawdziwie męskie zapasy twarzą w twarz z wrogiem. „Fighter Legends: Europe 1944" już samym swym (dość zresztą przydługim) tytułem zdradza nam epokę i teren, nad którym przyjdzie nam walczyć. Druga zadyma światowa przyniosła wspaniały rozwój wszelkich latających maszyn, co skwapliwie wykorzystają goście od wyciągania nam z kieszeni kasy. Do naszej dyspozycji stanie siedem najsłynniejszych maszyn ówczesnych teatrów wojennych, są to: Spitfire, P-51 Mustang, P-47 Thunderboldt, P-38 Lighting, a stronę „jedynie niesłuszną" reprezentować będą: Me 109, FW 190 i Me 262. Już teraz mówi się o wspaniałej grafice 3D, która powinna powalić na dno kokpitu wszystkich „zsymulaciałych". Wspaniałe i niezwykle pedantycznie odtworzone tablice rozdzielcze (z instrumentami funkcjonującymi „jak żywe") kokpitów, niezwykle ciekawie oddane otoczenie (a zwłaszcza jego część nazywana przez meteorologów zachmurzeniem) powinny stworzyć klimat tego wspaniale zapowiadającego się symulatora. To właśnie grafika ma być prawdziwym fajerwerkiem w tym produkcie, a jego koniem roboczym będzie starannie dopieszczony engine, gwarantujący wyciśnięcie maksymalnych potów z naszego proca. Z samego składu naszej „złotej siódemki" widać wyraźnie, iż tematem wiodącym będą pojedynki powietrzne. Zdradzono nam tylko tyle, że w grze spotkamy sześć historycznych postaci asów powietrznych, nie zdradzono nam ich nazwisk (może Bakhorn czy Hartmann?), ale zapewniono o starannym przeanalizowaniu ich ulubionych metod prowadzenia walki i zaimplementowaniu ich w grze. Niestety, nie doczekamy się (przynajmniej na razie) bohaterów WWS spod gwiazdy Bohatera CCCP. To zadziwiające, cold war należy do przeszłości, a chyba na Zachodzie zapomniano takich nazwisk, jak Pokryszkin czy Kożedub. Miejmy nadzieję, że chłopaki nadgonią te zaległości, bo tytuł gry trzeba będzie zmienić na „Western Europe 1944". A byłoby szkoda tak okaleczać ten wielce obiecujący produkt i mnożyć dawne grzechy Dynamixu. **Jagd52**





Do naszej dyspozycji stanie siedem najsłynniejszych maszyn ówczesnych teatrów wojennych: Spitfire, P- 51 Mustang, P-47 Thunderboldt, P-38 Lighting oraz Me 109, FW 190 i Me 262.

Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Eldos**
Producent: **Pumpkin Studios**
Premiera: **III Kwartał**

Warzone 2100

Północna Ameryka? A co my możemy mieć z nimi wspólnego (nie licząc NATO, Puławskiego, Kościuszki...). Może kraj Wuja Sama zacznie się wreszcie kojarzyć z czymś zupełnie innym, jak chociażby nowa strategia real-time!



W XXI wieku na naszą matuszkę Ziemię spadło kilka nieszczęść, w tym wojna w USA (marzenie komunistów). Naszym zadaniem będzie właśnie militarne zjednoczenie samodzielnych, zrewoltowanych stanów pod swoim berłem. Montując nowe pojazdy bojowe, wysyłając je do walki, zbierając uszkodzone elementy z wrogich, rozbitych maszyn, będziemy mogli wreszcie wysłać do walki własną, z wielkim trudem skompletowaną armię. Odnajdując resztki niegdyś wspaniałej technologii, eksplorując opuszczone przez cywilizację rejony i odnajdując nowe złoża, będziesz mógł rozwijać swoje terytoria i armię. Autorzy obiecują nam zaawansowaną technikę AI, wspaniale teksturowane (w czasie rzeczywistym) obiekty i trzy wielkie kampanie do ukończenia. No i oczywiście nie zapomniano o wszystkich podłączonych do sieci. Rulezz! **Jagd52**

Naszym zadaniem będzie właśnie militarne zjednoczenie samodzielnych, zrewoltowanych stanów pod swoim berłem.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Sierra**
Producent: **Blizzard**
Premiera: **IV Kwartał**

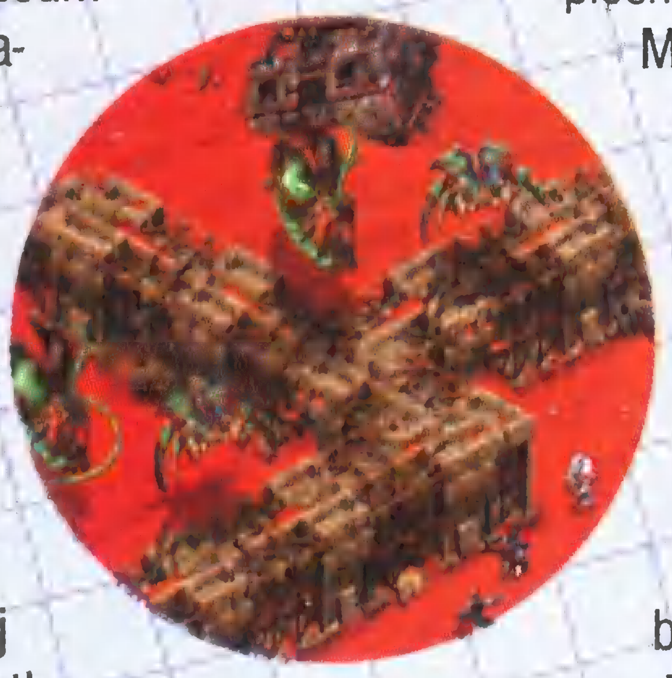
StarCraft: Brood War

Jak głoszą prawidła matuszki ekonomii i bijące serca wszystkich fanów RTS-owych potyczek, nadciąga nowa fala „StarCraftowego" szaleństwa. Tym razem wszystko to jest sprawką firmy Blizzard i najnowszego dopalacza naszej ukochanej giery.





Miłośnicy „Total Annihilation" cały czas bawią się swoją wspaniałą zabawką, dzięki niespożytej sile witalnej, kryjącej się w kolejnych patchach i dodatkach, których liczbę dziś trudno z jakimkolwiek przybliżeniem podać. Tak wielka świeżość dość przecież już starego produktu nie umknęła ludziom z Blizzarda, którzy nie zamierzają pozostawić na lodzie fanatyków „StarCrafta". Jeśli zaciskałeś nerwowo zęby, tłamsząc w sobie gniew po arcykrótkim pogrywaniu w ten produkt, to właśnie nadciąga panaceum na Twoje bolączki. Niebawem zaserwujemy Ci bowiem ponad dwadzieścia cztery misje, zespolone w trzech zupełnie świeżych kampaniach. Tak w skrócie wygląda zawartość zestawu rozszerzającego możliwości Waszej ukochanej giery, o wszystko mówiącym tytule: „StarCraft: Brood Wars". Zergowie próbują kontratakować po poniesionych w poprzednich misjach klęskach. Dodano kilkanaście zupełnie nowych scenerii, takich jak pustynie, pola lodowe i kilka innych niepodzianek. Jeśli myślisz że to wszystko, he he, wcale nie! Oczywiście nie zapomniano dołożyć kilku zupełnie nowych przedstawicieli mięsa armatniego. Pozwolimy sobie na uchylenie co nieco kurtyny... Terranie wreszcie pozbędą się problemu okaleczonych jednostek piechoty, dzięki zastosowaniu Medica ich wydolność znacznie się podniesie, a wycieńczeni weterani nabiorą wigoru. Oczywiście dotyczy to tylko jednostek „z wkładem mięsnym", Siege Tanki i inne konserwy muszą radzić sobie z SCV. Bombowce typu Valkyria będą wreszcie uzupełniać naszą flotę powietrzną o tak ważne jednostki niszczycielskie. Nam też już zbrzydły te przeklęte myśliwce.



Protosi za to otrzymają pancernego molocha o swojskiej nazwie Corsair, zdolnego zdewastować nawet najlepiej umocniony teren i do tego zdolnego do prowadzenia walki przeciwlotniczej. Jednym słowem – wash and go! Do sił Protosów dołączą wreszcie znienawidzeni początkowo Mroczni Templarzy (Dark Templars), którzy swymi nieco-dziennymi umiejętnościami psionicznymi powinni wskazać nowy kierunek rozwoju tej formy walki. Wybitnie na to wskazuje połączenie dwóch Templarów dające nam potężną jednostkę zwaną Archonem, której możliwości bojowe są po prostu fantastyczne! To trzeba zobaczyć!

Zergowie dość dobrze przygotowują się do ofensywy. Chyba przyjrzeli się nieco jednostkom pionierów niemieckich z okresu pierwszej wojny światowej, bowiem w ich szeregach pojawia się osobnik zwany Lurkerem. Ta zmutowana wersja Hydraliska po prostu wyposażyła się w biologiczny zestaw miotaczy ognia i tym samym zbliżyła się w swoim zastosowaniu do terrańskich Fireboatów (specjalnie dopalonych Marines). Ponoć ta nowa gadzia zabawka ma mieć zwiększony zasięg działania i „podnieść temperaturę" zabawy. Innym przykładem zmyślności Zergów jest Devourer. Ma zadziwiającą cechę zabierania przeciwnikowi dokładnie połowy jego wytrzymałości. Oby tylko projektanci nie przebrali miary w tych udziwnieniach.

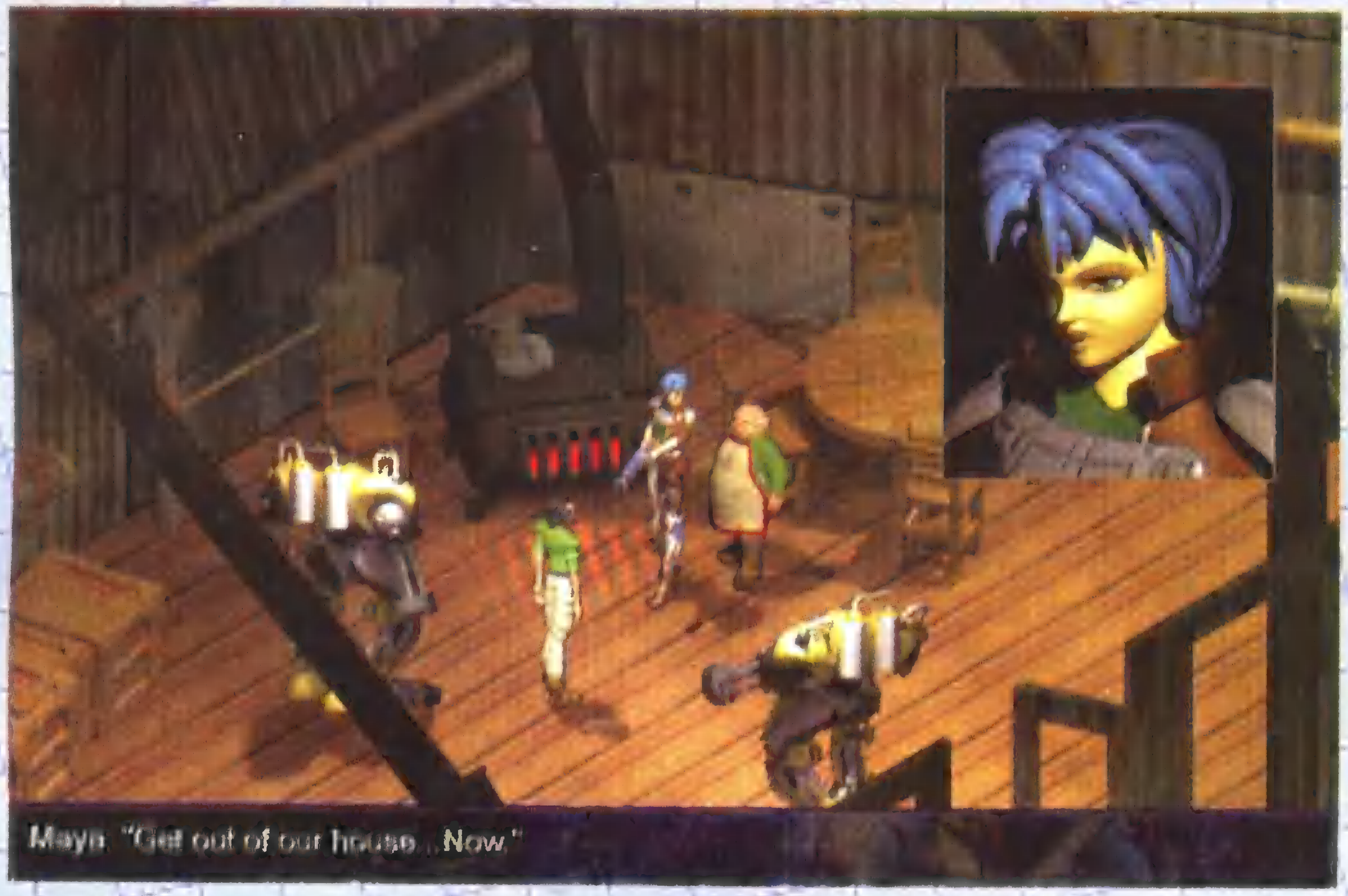
Oczywiście nie zapomniano o tych, dla których powstały RTS-y i Internet (khe, khe – Suicide). Oczywiście mowa o pogrywających w Sieci. Opcja Multiplayer zasypie nas ponad setką (!!!) zupełnie świeżych mapek. Jak sami przyznacie, jest na co czekać. ***Jagd52***

Zergowie kontratakują po poniesionych w poprzednich misjach klęskach (no, chyba że grałeś właśnie nimi). Bestie wróciły.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Nieznany**
Producent: **Valkyrie Studios**
Premiera: **IV Kwartał**

Septerra Core

Heh! Ale się cieszę! Od jakiegoś czasu chodziłem zasmucony po tym ziemskim łez padole. Jako stary ortodoksyjny rolplejowiec myślałem, że mój gatunek jest już na wymarciu. Okazuje się, że nie!



Zapowiadany jest kolejny interesujący rolplej, co prawda trochę na niego trzeba będzie poczekać, ale tymczasem warto jest skrobnąć, co nieco na temat „Septerra Core", bo taki tytuł będzie nosił nowy erpeg. Nie będę się zbytnio rozwodził na temat fabuły. Można ją ująć dość krótko – stajesz przeciwko siłą zła, które chcą wykosić Ciebie, a Ty na to oczywiście nie możesz na to pozwolić. Jak w każdym rolpleju cel gry jest oklepany, ale zawsze powtarzałem, że w erpegach najważniejsze jest, jak zostanie zrealizowana droga do niego. Wygląda na to, że „Septerra Core" pod tym względem będzie stała na najwyższym poziomie. Autorzy gry obiecują wiele miejsc do zwiedzania takich, jak: wioski, miasta, lasy i ruiny. Wszystkich lokacji ma być ponad dwieście. Grafika co już nie jest dziwne w obecnych czasach, jest w wysokiej rozdzielczości i 16-bitach. W grze występuje sporo odrębnych postaci tzw. „non-player characters", dla których nagrano w sumie ponad 54000 digitalizowanych słów. Autorzy gry obiecują intuicyjny, bardzo prosty interface, który jednak nie spowoduje okaleczenia typowego rolplejowego klimatu. W grze występuje trzydzieści typów wrogich bestyjek, a do tego każda ma kilka różnych mutacji. ***Suicide***

Piękna grafika, ciekawa intryga, sporo lokacji do zwiedzania - zapowiada się ciekawy rolpej, na którego warto będzie poczekać.



Platforma: **N64**
Wydawca: **Acclaim**
Producent: **Acclaim**
Premiera: **Jesień**

Extreme G2

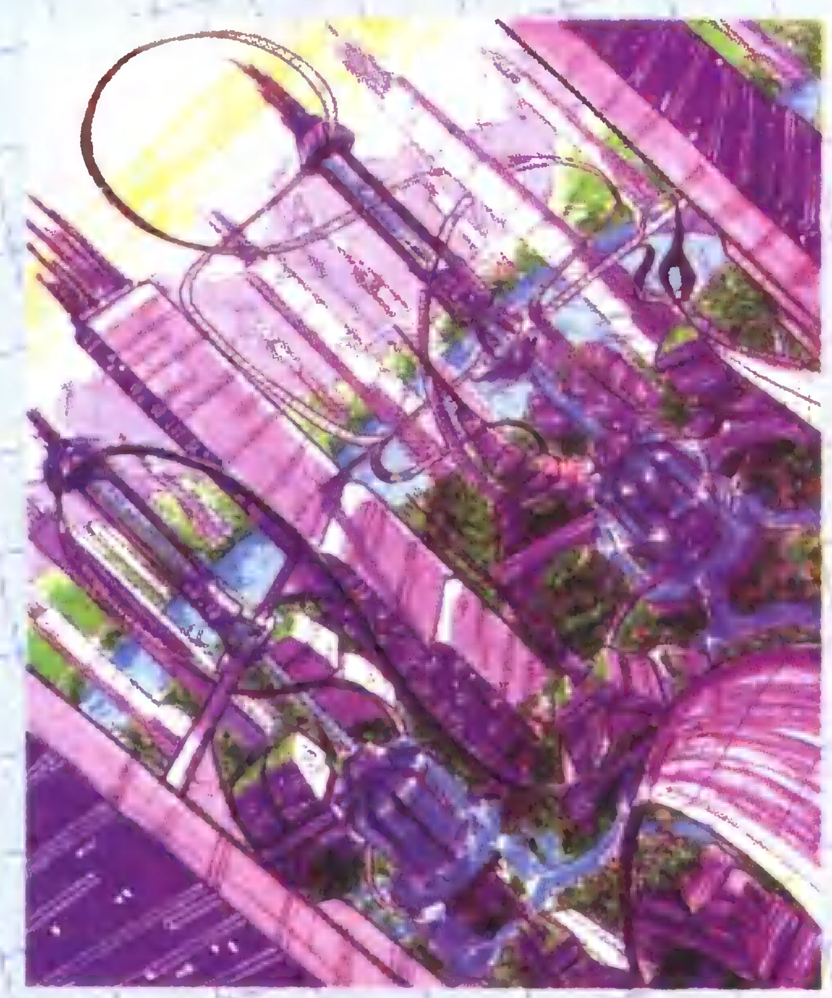
Wydane pół roku temu „Extreme G" było pierwszą grą tego typu wydaną na nintendówę. Była to praktycznie jedyna alternatywa dla „Wipeout 2097" wydanego na pozostałe platformy.





Na jesieni ma się ukazać druga część tej gry, bardzo oryginalnie zatytułowana – „Extreme G2".

Cóż nowego czeka na graczy w drugiej części? Trochę tego jest, więc po kolei. Po pierwsze otrzymamy poprawioną grafikę. Spójrzcie tylko na screeny – przyznacie chyba, że zapierają dech w piersiach. Trudno się dziwić, przecież N64 to w tej chwili teraz obok peceta najmocniejsza maszyna do gier. Trzydzieści pięć dostępnych nowych torów będzie jeszcze bardziej wydziwiaste, pokręcone a przede wszystkim dłuższe niż w pierwowzorze. A jak po długim graniu trasy wam się znudzą, to po użyciu trybu mirror odmienią się one nie do poznania. Autorzy chwalą się też, że engine graficzny będzie tak przebudowany, że gra będzie posuwać dwa razy szybciej niż oryginał, co wydaje się aż niemożliwe. Do dostępnego już arsenału dołączy cały szeregu nowych, odlotowych broni, a przeciwnicy będą jeszcze bardziej inteligentni i złośliwi. Nie obyło by się bez dodania jakichś nowych maszyn, „EG2" zaoferuje ich nam aż szesnaście. Bardzo modne ostatnio stało się wprowadzanie do gier dynamicznego oświetlenia. Nie inaczej będzie w „EG2" – tutaj wystrzelone pociski będą pięknie i kolorowo rozświetlały otoczenie. Ścigać będziemy się mogli w kilku różnych trybach. Ciekawym rozwiązaniem jest tryb Ghost Racer, gdzie ścigasz się z samym sobą. Jeśli chodzi o sterowanie, to analogowy pad będzie oczywiście w pełni wykorzystany, co pozwoli na perfekcyjnie dokładne sterowanie motorkiem. Cóż, autorzy obiecują bardzo dużo, a czy wywiążą się z obietnicy przekonamy się już jesienią. ***Krzysiek***







Autorzy zaoferują graczom 35 nowych ekscytujących tras i 16 nowiutkich, odlotowych motorków.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Sir-Tech**
Producent: **Sir-Tech**
Premiera: **IV Kwartał**

Wizardry VIII

Myślę, że każda gra, która może poszczycić się numerkiem 8 przy tutule, zasługuje, jeśli już nie na głęboki szacunek, to przynajmniej na większe zainteresowanie.

Seria „Wizardry", obok „Ultimy" jedna ze sztandarowych serii CRPG (Computer RPG), zaistniała w 1981 roku i do dnia dzisiejszego zdobyła wiele nagród i liczne grono fanów.

Akcja „Wizardry VIII" rozpocznie się w miejscu, w którym pozostawiła ją „Wizardry VII" – po pogoni za głównym złym bohaterem, Dark Savantem, będącym w posiadaniu potężnego artefaktu Astral Dominae, lądujesz na Dominusie, małej planecie niedaleko Cosmic Circle, obiekcie, który Savant chce zniszczyć.





Twoja sześcioosobowa drużyna, by powstrzymać Savanta, będzie musiała rozwikłać zagadkę dwóch innych tajemniczych artefaktów, eksplorując barwny świat planety, walcząc z konkurencyjnymi drużynami i potworami, i zbierając informacje od mieszkańców Dominusa – jak to w RPG-u.

Ósma część sagi pod względem technicznym będzie oczywiście znacznie lepsza od swych poprzedniczek. Przede wszystkich będzie zrobiona w pełni w 3D, ze wszystkimi tego zwykłymi konsekwencjami, między innymi różnorakimi widowiskowymi efektami świetlnymi i renderowanymi, „wielokątnymi" postaciami. Wersja dla akceleratorów graficznych jednak, na obecnym etapie zaawansowania prac, jest przewidywana jedynie jako dodatkowa opcja – miła wiadomość dla tych nie mających najnowszego sprzętu.

Zostanie też znacznie ulepszonych wiele elementów samej mechaniki gry. Gracz będzie miał jeszcze więcej opcji do wyboru podczas generowania postaci, a cechy będą miały większy wpływ na przebieg gry, np: osobowość będzie teraz dość istotna przy kontaktach z NPCami, będzie też wyraźnie określać, czego po danej postaci można się spodziewać – gdyż trzeba tu od razu wspomnieć o zaimplementowanej dość skomlikowanej AI gry, kierującej poczynaniami wszystkich postaci w grze. Dzięki niej Twoi bohaterowie zyskają więcej „życia" poprzez możliwość prowadzenia rozmów między sobą i z Tobą, a NPCi i wrogowie będą mieli własne cele i dla ich osiągnięcia będą, podobnie jak Ty, przemierzać Dominusa, będą mogli złośliwie udzielać mylnych informacji, urządzać zasadzki lub sprzymierzać się z Twą drużyną. Turowy system walki (kolejność działań zależna głównie, choć nie tylko, od Inicjatywy postaci, w sumie system bardzo podobny do turowego) i system magii zostaną zmienione w niewielkim stopniu, choć to akurat świadczy wybitnie na korzyść gry, która nie stanie się przez to kolejnym klonem „Quake'a". Poprawi się tylko taktyka stosowana przez wrogów – będą teraz bardziej przemyślni w swych atakach, stosując manewr okrążający w razie swej przewagi lub ucieczkę po poniesieniu zbyt dużych strat.

„Wizardry VIII" zapowiada się całkiem interesująco i w powodzi pół-RPGów, ćwierć-RPGów i wcale-nie-RPGów zalewających obecnie rynek, stanowić będzie nie lada gratkę dla fanów konserwatywnych „role-playów". ***Patrycja***

Oryginalne połączenie sf i fantasy, wciągająca historia, mnóstwo statystyk, fazowy system walki, czary, NPCe i niebezpieczne bestie – słowem, szykuje się RPG „jak trza"

SW: Rogue Squadron

Platforma: **PC, N64**
Wydawca: **Virgin**
Producent: **LucasArts**
Premiera: **III Kwartał**

Saga rządzi! To hasło w tym roku zrobi chyba karierę porównywalną do „kobiety i dzieci najpierw!". Oby tylko efekt nie był podobny.

Ledwo co dotarła do nas wiadomość o powstaniu prawdziwej encyklopedii multimedialnej dotyczącej wszystkiego czego dotknął się George Lucas i co zamieniło się w płynne złoto pod postacią serii Star Wars, a już dowiadujemy się o planach wydania symulatoropodobnej wersji bitwy o Yavin. Wszyscy nasi czytelnicy, którzy znają chronologię serii, powinni wiedzieć o jaki epizod chodzi. Będziemy mogli wskoczyć w ciuszki samego herosa, Luka Skywalkera, i dowodzić grupą bojową Rebeliantów, której wielkość zależeć będzie od postępów w kolejnych bitwach i związanych z nimi awansów. Będziemy mogli popylać takimi cudeńkami, jak A, Y, X (czy oni kiedykolwiek mieli inne litery w swoim „bojowym" alfabecie") Wingi. Zwrócono też większą uwagę na działanie w grupie. Dość powiedzieć iż los naszego wingmana nie powinien być dla nas niczym nie znaczącym epizodem w długiej karierze, gdyż jego utrata może spowodować odłożenie na niższą półkę naszego podania o awans. Oczywiście mechanizm ten działa w obie strony. Nasze zadania będą miały bardzo zróżnicowany charakter, od typowych patroli, przez pojedynki myśliwskie, eskortowanie konwojów, uwalnianie jeńców, aż po samobójcze misje wymierzone w bazy Imperium. Oczywiście wszystkich naszych wrogów posyłać będziemy do piekła we wspaniałej oprawie 3D, przy której akcelerator będzie wymaganym „drobiażdżkiem", potrzebnym do bezstresowej rozrywki. Na załączonych tutaj screenach powinniście sami dojrzeć wyraźny zarys najmłodszego członka tej chyba największej w komputerowym światku rodziny. ***Jagd52***







Będziemy mogli wskoczyć w ciuszki samego herosa, Luka Skywalkera, i dowodzić grupą bojową Rebeliantów, której wielkość zależeć będzie od postępów w kolejnych bitwach i związanych z nimi awansów.

SW: Behind The Magic

Platforma: **PC**
Wydawca: **Virgin**
Producent: **LucasArts**
Premiera: **III Kwartał**

Każdy, komu dane jest śledzenie przemijających epok historycznych trochę „z boku", zauważa z jaką skwapliwością za pisanie wspominków bierze się każda przemijająca ekipa rządząca (ale „Częstochowa wyszła").

Podobnie zaczyna być i w naszej branży. Jeżeli jednak myślicie, że taka chętka naszła niejakiego B.Gatesa, to czeka Was wielkie rozczarowanie. Tym razem za wspominki wzięła się firma LucasArts. Zgadnijcie za jaki kawałek sztuffu się wzięli? Jasne, „Star Wars"! Już pod koniec tego roku w nasze ręce wpadnie dwucedekowy kawałek sztuffu, na którym umieszczone mają być wszelkiej maści dane dotyczące naszej ukochanej sagi. Przede wszystkim znajdziemy tutaj gigantyczny skład materiałów zdjęciowych i dźwiękowych. Dla porządku podzielono ten wielki zapas materiału na kilkanaście kategorii, bardzo to ułatwia obcowanie z programem. Oto one:

Scene by Scene – tutaj znajdziemy informacje o filmach (a konkretnie o Star Wars: The New Hope, The Empire Strikes Back i Return Of Jedi), materiał zdjęciowy z planu i szokujące kawałki, nigdzie dotychczas nie publikowane.
Characters – dane o naszych bohaterach, postaciach drugoplanowych, potworach...
Locations – dane o planetach, ważniejszych, znanych z filmu, miejscach i całym uniwersum SW.
Technology – to wspaniale przedstawione materiały dotyczące uzbrojenia, pojazdów i wszystkiego co nazwać można technologią (renderowane obiekty).
Events – chronologiczne przedstawienie wydarzeń z Sagi.
Behind The Scenes – wszystko co dotyczy samej serii „w świecie rzeczywistym". A więc obsługa ekipy filmowej, efekty specjalne, realizacja zdjęć...
Expanded Uniwerse – jedno z ciekawszych miejsc, w którym znajdziecie działalność autorów związanych z Sagą, a więc materiały „rozszerzające" naszą wiedzę o galaktyce. ***Jagd52***






Zapowiada się prawdziwa encyklopedia, na wzór tej, jaka powstała o serialu „X-Files". Mamy nadzieję (a patrząc na screeny i Wy chyba dojdziecie do podobnych wniosków), że będzie to jedna z ciekawszych premier okołokomputerowego światka.

NASCAR '99

Platforma: **PSX, N64**
Wydawca: **Electronic Arts**
Producent: **EA Sports**
Premiera: **Jesień**







Formuła Nascar jest w Stanach Zjednoczonych jednym z najpopularniejszych sportów. Najlepsi kierowcy jeżdżących grzmotów są tam traktowani niemal jak bohaterowie narodowi, a amerykańskie dzieciaki na pytanie, kim chciałyby zostać w przyszłości, bardzo często odpowiadają: kierowcą w formule NASCAR.

Kilka miesięcy temu, firma EA Sports wydała swoją pierwszą grę z serii NASCAR. Zgodnie z tradycją, według której firma corocznie wydaje następne edycje swoich produktów, w tym roku na półki sklepowe trafi najnowsza wersja tej gry. „NASCAR 99" – bo tak brzmi jej tytuł, ma być według zapowiedzi autorów najlepszą, najbardziej realistyczną i najładniej wyglądającą grą o tej tematyce. Mając na uwadze dotychczasowe osiągnięcia EA Sports, można przypuszczać, że program będzie naprawdę wysokiej klasy. Do naszej dyspozycji oddane zostanie 18 autentycznych torów oraz 31 również autentycznych kierowców wraz z ich samochodami. Podczas wyścigu, wydarzenia na torze, na żywo będzie komentował Bob Jenkins – legendarny kierowca formuły NASCAR. Dźwięki silników mają być bardzo realistyczne gdyż były nagrywane podczas prawdziwych wyścigów. Dźwięk będzie oczywiście inny, podczas gdy kamera będzie się znajdować poza wozem, a inny gdy kamera będzie w jego wnętrzu. Sama jazda ma być bardzo realistyczna, gdyż programiści korzystali z pomocy prawdziwych, zawodowych kierowców. Duży wpływ na prowadzenie samochodu mają mieć takie czynniki, jak ilość paliwa czy stan ogumienia. Dobrym przykładem na to, że wszystko w tej grze będzie działo się jak naprawdę jest to, że jak zdarzy nam się wypadek, to od instruktora siedzącego w pitstopie otrzymamy informację, jak mamy ustawić samochód, by nadjeżdżające wozy na nas nie wpadły. Według autorów grafika ma być dopieszczona (co do wersji gry na N64 w pełni się z tym zgadzam, jednak mam małe wątpliwości, czy na PSX grafika będzie równie czarująca, zresztą obejrzyjcie screeny). Takie efekty graficzne jak dynamiczne oświetlenie, efekt soczewki czy oślepiające światło słońca mają być na porządku dziennym. Na razie wiadomo, że gra zostanie wydana na pewno na PSX i N64. Szkoda, bo EA mogłaby też pomyśleć o pecetowcach, gdyż przecież ich maszyny nie są wcale gorsze. Mam jednak cichą nadzieję, że wersja na PC też zostanie wypuszczona. Huh, nie wiem jak wy, ale ja jestem tymi zapowiedziami bardzo podekscytowany. Miejmy nadzieję, że EA Sports wywiąże się ze swych obietnic i wyda grę naprawdę czaderską. Jeśli tak się stanie, to wróżę jej murowany sukces. ***Krzysiek***



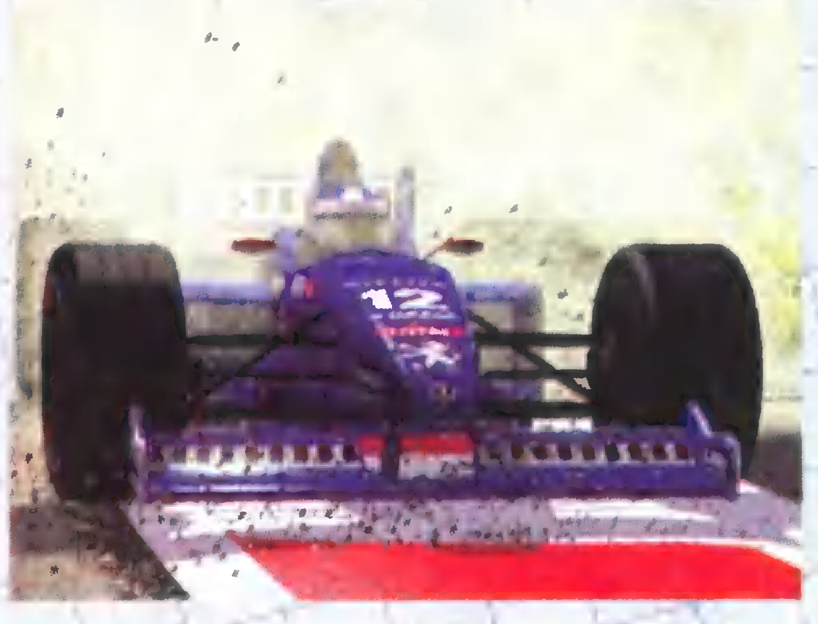
Do naszej dyspozycji oddane zostanie 18 torów oraz 31 również autentycznych kierowców wraz z ich wozami.

Formula 1 '98

Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Psygnosis**
Producent: **Visual Scientes**
Premiera: **IV Kwartał**

Wierni fani formuły pierwszej mogą już zacząć zacierać ręce, gdyż około gwiazdki pojawi się w sklepach najnowsza wersja gry z serii „Formula 1" firmy Psygnosis, tym razem z numerkiem '98.





Pierwsza gra z tej serii, wprowadziła niezłe zamieszanie na growym rynku. Była to bowiem jedyna w tamtych czasach produkcja z tak znakomitą oprawą graficzną, która ukazała się początkowo tylko na PSX. Pecetowcy musieli trochę poczekać na wersję gry dla ich maszynek. Ale jak już się doczekali, to zobaczyli coś, czego jeszcze na ekranach swoich blaszaków nie widzieli, gdyż wtedy, gdy na Voodoo mogło sobie pozwolić jeszcze niewielu, gra zrywała kask z głowy swoją porażającą piękną i płynną grafiką. Później Psygnosis wypuściła następną edycję zawierającą sezon 1997. Nie wprowadziła ona już, co prawda, takiego zamieszania jak część pierwsza, ale jeszcze wyższa rozdzielczość na PSX i ulepszony engine na PC zrobiły swoje. Teraz, gdy mamy już drugą połowę 1998 roku, przyszła pora na wydanie najnowszej edycji tej wspaniałej gierki. Zapewniam Was, że po obejrzeniu najgorętszych screenów mogę stwierdzić, że szykuje się prawdziwa rewolucja graficzna. I nawet takie „F1 Racing Simulation" ze swoją świetną grafiką będzie musiało się wstydliwie schować. W wersji pecetowej otrzymamy w pełni przerobiony, przystosowany do najnowszych procesorów i akceleratorów, engine, co zaowocuje jeszcze większym upłynnieniem i upiększeniem grafiki. Oczywiście grafika, to nie wszystko. Wszystkie teamy, kierowcy jak również samochody pochodzić będą z sezonu 1998. Położono też większy nacisk na elementy symulacji, choć fani zręcznościówek też będą zadowoleni, a to dzięki szerokim opcjom wyboru pomiędzy trybami zręcznościowym i arkadowym. Uszy nasze uraczą znajome głosy profesjonalnych komentatorów, znanych z poprzednich edycji. Warto jeszcze wspomnieć o pewnej ciekawostce. Otóż jak zjedziemy do pit-stopu, to wszystkie postaci obsługujące nasz pojazd wykonane będą w technice motion capture! Czy to już oby nie jest przesada? Ale co tam – przecież od przybytku głowa nie boli. Jak dodamy jeszcze do tego „ożywione" otoczenie torów, oraz możliwość gry multiplayer do czterech graczy i split-screen na dwóch graczy, to zdaje się, że będziemy mieli do czynienia z najlepszą grą o tematyce formuły pierwszej. ***Krzysiek***



Autorzy całkowicie przerobili i udoskonalili engine graficzny, który teraz będzie po prostu znakomity!

TYDZIEŃ PRZED TARGAMI E3 SEGA WRE

Nowa Konsol



Shoichiro Irimajiri (Wielki Szeryf Segi)

Na początek zaproponuję Wam niewielką podróż w czasie, ale najpierw wstecz. Cofnijmy się pamięcią o jakieś dwa trzy lata i spróbujmy przypomnieć sobie o wielkiej rewolucji w grach, jaka rozegrała się wówczas za sprawą niepozornych maszynek do grania nowej generacji, jak to wówczas mówiono, super-konsol.

Dreamcast™

NA SAMĄ KONSOLĘ SEGI EUROPA MUSI POCZEKAĆ DO PRZYSZŁEGO ROKU, PODCZAS GDY AZJA BĘDZIE MOGŁA SIĘ NIĄ BAWIĆ JUŻ OD KOŃCA TEGO. CENA? WIEŚCI JAKIE OD NAS DOTARŁY MÓWIŁY O OK. 250–260$ ZA SZTUKĘ. CZYŻBY JESZCZE JEDNA TERAPIA SZOKOWA?

SZCIE PRZERWAŁA DŁUGIE MILCZENIE!

a Segi

Ślamazarne wówczas pecety, które również służyły do grania, nagle zostały wręcz znokautowane w dziedzinie gier przez, 32-bitowe konsole. Ich nowoczesna konstrukcja, wspaniałe możliwości, które znalazły swoje odbicie w rewelacyjnych grach, a ponadto kilkakrotnie niższa cena od pecetów, zapoczątkowały prawdziwą rewolucję. Czy ktoś pamięta jeszcze maszynkę o nazwie 3DO. Rozbłysła nagle na firnamencie gier, niczym kometa, by nagle usunąć się w cień i zupełnie zgasnąć. Jej twórca co jakiś czas oznajmia światu, że przygotowywany jest jej następca, owiana mgiełką super następczyni, super (zresztą) konsoli. Potem rozegrała się śmiertelna walka między „Saturnem" Segi a „PlayStation" Sony. Tę długą i morderczą walkę rozstrzygnęła wreszcie, i to na swoją korzyść PlayStation. Sega zaś podzieliła losy 3DO i teraz szefostwo firmy ogłasza, że oto mają już projekt swojej najnowszej i najnowocześniejszej na świecie, super, super konsoli noszącej nazwę Dreamcast. Co na to Sony. Na razie upaja się swoim wielkim zwycięstwem (można to chyba nazwać monopolem) sprzedając na całym świecie oszałamiające ilości PlayStation. Firma chciałaby zapewne odwlec jak najpóźniej premierę PlayStation 2, gdyż w obecnej sytuacji, gdy popyt na „jedynkę" wcale nie maleje, nie ma sensu robić sobie konkurencji. Jednak konkurencja ze strony Segi, zmusi pewnie Sony do urealnieniem planów „PlayStation 2", które wciąż jeszcze są w fazie życzeń i domysłów. Sega pragnąc odzyskać swoją wysoką pozycję na rynku producentów konsol, po pierwszym, przegranym etapie o prym w kategorii maszynek 32-bitowych, tak wysoko postawiła poprzeczkę, że trudno ją będzie przeskoczyć w najbliższym czasie. SEGA rozpoczęła natarcie! Nowy hardwar powstaje w kooperacji z kilkoma gigantami elektronicznymi, i to nie tylko z Azji. W najnowszym produkcie SEGI maczały paluchy takie znakomitości jak NEC, VideoLogic, Yamaha, Hitachi i... Microsoft. Chyba poczułem znajomy swąd palonego kabla. Łatwo można z tego wyciągnąć wnioski. Najwyraźniej każda z tych firm opracowywała poszczególne elementy dla nowego produktu, a kto za co odpowiadał, o tym przeczytacie poniżej.

Nowa konsola jest konstrukcją torującą drogę zupełnie nowym standardom technicznym w świecie, który do tej pory charakteryzował się zwartością konstrukcji i architekturą zamkniętą. Tego ostatniego progu zresztą SEGA nie zamierza przeskakiwać, ale za to bebechy sprzętu o oficjalnej nazwie Dreamcast będą po prostu salonem najnowszych osiągnięć technicznych. Postaramy się teraz przedstawić Wam podzespoły naszego nowego, raczkującego dopiero pupilka.

Mózg – czyli ile z tego będzie pożytku

Nad mózgiem tego projektu, czyli procesorem, pracowała firma Hitachi. Owocem ich trudu jest niesamowita, 128-bitowa jednostka główna. Procesor stworzony w strukturze RISC cechować się ma nieprawdopodobnymi wręcz osiągnięciami. Jednostka ta nosi kodową nazwę SH4 i pracować ma z częstotliwością 200 megaherców, a jej moc liczona jest na 360 MIPS-ów, czyli 360 milionów operacji na sekundę. Porównując te parametry z platformą pecetową zauważyć możemy (po dokonaniu kilku prostych przeliczeń) iż procesor Hitachi bije jakieś cztery razy proce serii PII. Uuuch! Zastosowano w nim specjalny system obliczeń grafiki 3D, dzięki czemu jego moc w tej dziedzinie jest po prostu gigantyczna.

Oczy – czyli kolorowo i wesoło

Dzięki współpracy takich potentatów jak NEC i VideoLogic udało się stworzyć obecnie najwydajniejszy chyba na świecie system wyświetlania grafiki. Odpowiednią jakość i szybkość grafiki zapewnić ma bowiem chipset Power VR, skonstruowany specjalnie z myślą o procesorze SH4. Prezentuje on już sobą jednostkę tzw. drugiej generacji. Dzięki zastosowaniu specjalnych technik układ ten jest w stanie generować ponad 3 miliony wielokątów na sekundę, co przy obecnie będących w sprzedaży układach daje nam wzrost mocy o ponad 300%! Nie trzeba chyba wyjaśniać co daje to nam, graczom. Wreszcie trawka będzie prawdziwie zielona i żywa, podmuchy wiatru czy osadzający się szron tak realne, że przyjdzie nam zbierać szczenę z podłogi.

Uszy – czyli jak nie zostać pniem

Oczywiście w tak mocarnym towarzystwie SEGA nie mogła pozostawić przypadkowi oprawę muzyczną. Za odpowiedni chipset ją obsługujący odpowiedzialna jest firma Yamaha. Podobnie jak procesor, tak i chipset karty dźwiękowej (AICA) jest oparty na strukturze RISC, dającej nam 32-bitowy procesor dźwięku – zapewniający nam aż 64 kanały dźwiękowe. Układ ma dwa megabajty własnej pamięci, dzięki czemu takie opcje jak surround czy reverb będą dostarczone nam standardowo. Wygląda na to że obok prawdziwej „elektrowni mocy" SEGA zapewni nam także i filharmonię.

A właściwie na czym to działa

No właśnie, i tutaj jest Bill pogrzebany. Jak zapewne zauważyliście wśród wymienionych na wstępie firm znajdziemy także autorów systemu Windows, czyli Microsoft. Zapewne ludzie z SEGI długo debatowali nad problemem doboru odpowiedniego systemu operacyjnego zanim zdecydowali się na Windows, w jego wersji notebookowej – Windows CE. Wersja dla SEGI jest oczywiście opracowywana oddzielnie, i wspierać będzie cały microsoftowski zestaw procedur DirectX. Czyli zobaczymy w działaniu takie aplikacje, jak Direct: Draw, Sound, Play czy Show. Ponieważ środowisko napisane jest w Visual C++, którego kompiler i zestaw do programowania rozprowadzany będzie wśród producentów gier na tę platformę. Właściciel Microsoftu, Gates, mówi głośno o zoptymalizowanym środowisku dla tej platformy. Ano zobaczymy. Windows wniesie na tę platformę nowoczesne operowanie pamięcią, przetartą drogę do milionów użytkowników i... opracowany, będący już standardem dostęp do Internetu. Może właśnie dlatego zastosowano tu Windows, mający współpracować z wbudowanym modemem. To także ma być jedną z największych zalet najnowszego dziecka SEGI.

Jedno jest pewne. Zastosowanie w Dreamcaście właśnie środowiska Windows wpłynie na wymianę oprogramowania (czytaj: gier) z innymi platformami (czytaj: pecetami). Może to oznaczać kres wojny między tymi dwiema gałęziami komputerowej rozrywki, a nas, właścicieli drogiego jak diabli hardwaru, wesprze wspaniałymi produkcjami. Tylko że... Dreamcast jest znacznie mocniejszy.

Pamięć – czyli konsolowa skleroza

Do tej pory metody zapisywania stanu gry w konsolach były nieco, hm... pogmatwane. SEGA zamierza w swoim produkcie zrobić z tym porządek (wreszcie). Konsola ma dysponować urządzeniem o nazwie VMS (Visual Memory System). Jest to karta pamięci z ekranem ciekłokrystalicznym, która wetknięta w przeznaczone dla niej gniazdo umożliwi zapis danych. Co więcej, ów ekran ma nam służyć do śledzenia rozgrywki w postaci np. dodatkowego radaru śledzącego ruchy przeciwnika, czy też pełnić rolę „kieszeni" w grach przygodowych. Ciekawie zapowiada się także wymiana danych między takimi modułami – giercmani będą mogli po prostu wymieniać się sejwami bez potrzeby włączania konsoli. Ciekawe...



CD – małe dwie literki

W Dreamcaście użytkownik zostanie uraczony napędem x12, o bardzo ciekawej pojemności – 1GB. Operować on ma w standardzie ISO9660 (level 2), przekazywać ma dane asynchronicznie i dzięki zastosowaniu podręcznej pamięci powinna to być transmisja wystarczająco płynna.

Jagd52

Ryczerz Mroku Wkracza Do Akcji...

Ninja: Shadow

Obserwując poczynania firmy Eidos Interactive można odnieść wrażenie, że goście zrobili jeden szkieletowy engine 3D i teraz trzaskają na nim kolejne gierki po drodze trochę go modyfikując. Dlaczego tak sądzę - wystarczy spojrzeć na plany wydawnicze z ostatniego pół roku („Tomb Raider 2", „Deathtrap Dungeon") i najbliższe zapowiedzi („Tomb Raider 3", „Ninja:Shadow of Darkness"), wszystko staje się jasne. Tym razem przyjdzie mi Was zaznajomić z tym ostatnim tytułem, którego wydanie zapowiedziano na wrzesień tego roku.





Gdy po raz pierwszy przejrzałem materiały prasowe, pomyślałem, że gra będzie totalnym nieporozumieniem. Pamiętając reakcję niektórych recenzentów po zobaczeniu „Deathtrap Dungeon", nie wróżyłem grze sukcesu. Takie były reakcje po obejrzeniu statycznych screenów. Sytuacja bardzo się zmieniła, gdy obejrzałem grę w akcji.

Ninja będzie połączeniem gry akcji w stylu Tomb Raidera z elementami strzelaniny, platformówki i gry logicznej, a nawet RPG. Akcję będziemy obserwowali z perspektywy osoby trzeciej, jednak kamera będzie częściej zmieniać swoje położenie niż to miało miejsce w innych produktach Eidosu. Także postać głównego bohatera będzie trochę bardziej oddalona, gdyż w przeciwieństwie do innych tego typu gier, będzie musiał toczyć dużo więcej walk. Jak przystało na ninję, nasza postać jest odpowiednio zamaskowana i porusza się bezszelestnie jak kot. Do Waszej dyspozycji oddano spory arsenał broni, wśród których oprócz standardowych zabawek każdego ninji (strzałki, miecz, nunczaku, gwiazdki) znajdziemy też

SPECIAL PREVIEW

Of Darkness







mniej standardowe bronie, które chwilami nawet trudno nazwać. Co najciekawsze, to nasz niebieski zamaskowaniec dysponuje sporą gamą czarów o różnym przeznaczeniu (leczące, podnoszące statystyki, ochronne, powodujące niewidzialność oraz oczywiście ofensywne – kule ognia, pioruny, strzały laseropodobne itd.) i różnej mocy (w zależności od doświadczenia w walce). W ostateczności nasz bohater może trzaskać się na gołe piąchy, co w momentach desperacji często okaże się ostatnią deską ratunku. Jak zapewniają autorzy gry, ninja ma dziewiętnaście realistycznych ruchów, dzięki którym nie tylko doskonale włada zdobytymi brońmi, ale także pozwoli mu to na zdobywanie niedostępnych platform i uciekanie w przypadku tarapatów. Trudno stwierdzić, czy ruchy ściągnięto systemem motion-capture z prawdziwego mistrza walk wschodnich, ale trzeba przyznać, że płynność ruchów i ich naturalność jest w pełni zadowalająca.

Grę podzielono na czternaście obszernych i zróżnicowanych poziomów, w które włożony sporo pracy, aby nie tylko wyglądały ładnie, ale były w pełni trójwymiarowe i w miarę ciekawe. Dlatego w każdy z nich upchnięto nie tylko sporo najwymyślniejszych przeszkadzajek i pułapek (kolce, zapadnie, elektryczne słupy, wirujące ostrza), ale także postarano się o liczny inwentarz wrogów (nie licząc bossów jest około 50). Wygląd przeciwników jest różny i zależy od charakteru levelu, na którym grasz. W zamkach i lochach znajdziesz uzbrojone szkieletory i mrocznych rycerzy, natomiast w scenerii japońskiej na pewno napotkasz samurajów i karateków. Znajdziemy też wielkie pająki, węże, niedźwiedzie i masę innych dziwadeł, które nawet trudno opisać słowami. Na szczególną uwagę zasługują także bossowie, którzy w liczbie jedenastu sztuk będą Ci uprzykrzać życie w czasie gry. W przeciwieństwie do zwykłego mięsa armatniego, ci goście to nieźli twardziele i ich zabicie przyjdzie Ci z pewnymi trudnościami. Warto zwrócić uwagę na efektowne czary, jakimi te maszkary się posługują. Jeśli jednak zdecydujesz się podziwiać je zbyt długo, zobaczysz także jak są bolesne. Po dość obszernym przedstawieniu cech gry, warto przyjrzeć się jej oprawie. To właśnie do tego elementu miałem najwięcej zastrzeżeń i obaw, gdyż pierwsze screeny wydały mi się zbyt rozpikselowane i brzydkie. Jak się jednak okazało, gra faktycznie wygląda trochę słabo, jeśli chodzi o dopieszczenie grafiki, postarano się natomiast, aby podczas gry niewiele rzucało się to w oczy. Tak naprawdę jednak, to zastrzeżenia można mieć tylko do wyglądu postaci – są zbudowane z małej liczby poligonów i przez to braki w miękkich kształtach autorzy próbowali ukryć poprzez wyszukane tekstury. Nie ma na szczęście tego kłopotu z otoczeniem, które wygląda znakomicie i potrafi dobrze współgrać z resztą gry. Myślę także, że wykorzystanie szybkich kart graficznych z dopalaczami 3Dfx powinno dać dobre wyniki i efekt rozjechanych tekstur i pikselowatych płaszczyzn zniknie bezpowrotnie. Co do muzyki i efektów dźwiękowych, to są one dobre i nie pozwalają zapomnieć ani na chwilę o tym, co dzieje się na ekranie. Na szczególną uwagę zasługują efekty natury i wrogów, które współgrając ze sobą potrafią być dodatkowym elementem informacyjnym w ciężkim żywocie ninji. Na koniec, nie mogło oczywiście zabraknąć kilkudziesięciu minut renderowanych filmików, które umilą nam czas między kolejnymi, trudnymi poziomami. Nie jest to może żadna nowość, jednak ich wygląd stoi na wysokim poziomie.

Podsumowując, gra zapowiada się smakowicie, ale raczej nie przypadnie do gustu graczom nie lubiącym szybkiej akcji. Tu rzadko trzeba myśleć, a więcej strzelać, bić się i skakać nad przepaściami. Będzie to z pewnością jakaś odskocznia od „Tomb Raidera". Ciągle jednak nurtuje mnie jedna rzecz. Dlaczego główny bohater jest tak łudząco podobny do Sub-Zero z serii „Mortal Kombat"? A może to tylko moje zdanie? Życzę cierpliwości przy oczekiwaniu na pełną wersję gry. *Baron Jack*

Ninja będzie połączeniem gry akcji w stylu Tomb Raidera z elementami strzelaniny, platformówki i gry logicznej, a nawet RPG. Akcję będziemy obserwowali z perspektywy osoby trzeciej, jednak kamera będzie częściej zmieniać swoje położenie niż to miało miejsce w innych produktach Eidosu.

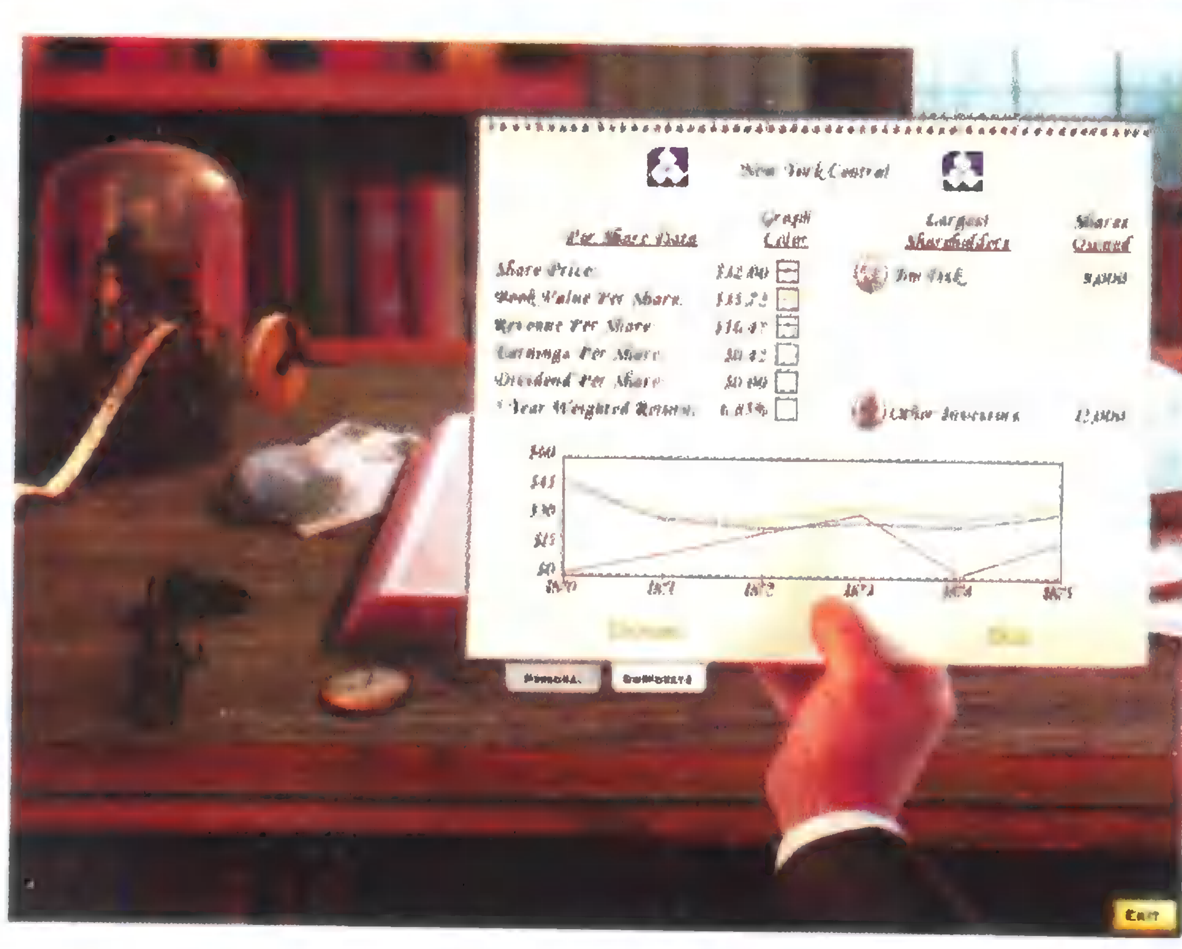
UWAGA! BO OTO SZYKUJE SIĘ KOL

Railroad Tycoon 2 Mag

Sid Meier jest twórcą nie tylko kultowej „Cywilizacji". Spod jego genialnej ręki wypłynęły też między innymi „Pirates" i opowiadająca o budowie sieci transportu kolejowego strategia „Railroad Tycoon". Dziś, osiem lat po premierze „Magnata Kolei", programiści z PopTop chcą znów dać nam szansę zostania konserwatorem szyn, dróżnikiem i zawiadowcą stacji zarazem.











_EJNA GRA TWÓRCÓW „HEROES"

gnaci Żelaznych Dróg

Twórcy „Heroes Of the Might & Magic" szykują nie lada przebój. Jak napisałem we wstępie, tym razem postanowili odkurzyć „Railroad Tycoon". Co z tego eksperymentu wyniknie? O tym, i o wielu innych ciekawostkach rozmawiamy z założycielem PopTop Software – Philem Steinmeyerem.

Gry Komputerowe: „Heroes of the Might & Magic" stała się jedną z najpopularniejszych gier wszech czasów. Powiedz nam, jaka jest Wasza recepta na wciągającą strategię?

Phil Steinmeyer: Po pierwsze, potrzebny jest ciekawy pomysł. Trzeba też sprawić, aby gracz mógł się łatwo przyzwyczaić do interfejsu i intuicyjnie wejść w świat gry. Aby jednak tego nie spłycać, program powinien posiadać w sobie zarazem dużą głębię. Tak było właśnie z obiema częściami „Heroes". Mieliśmy więc dość chwytliwy temat – smoki, bohaterowie, magia – ale przedstawiliśmy go w nieco odmienny sposób. Poza tym gra była łatwa do opanowania, ale zarazem można było nad nią spędzić setki godzin. Dodatkowo czas ten przedłużał edytor scenariuszy i duży zestaw map przygotowanych przez nas.

GK: Aktualnie pracujecie nad drugą częścią „Railroad Tycoon". Trochę to dziwne, że to właśnie wy, a nie Sid Meier albo MicroProse, przygotowujecie ten sequel...

PS: Myślę, że od czasu kiedy Sid opuścił MicroProse jakieś dwa lata temu, nie mają już chyba żadnego naprawdę dobrego twórcy gier strategicznych, dlatego też przerzucili się na nieco inne pozycje. Gra, nad którą teraz pracujemy, na początku miała nazywać się „Iron Horse" i miała tylko kontynuować pewną ideę, zaproponowaną przez „Railroad Tycoon". W międzyczasie jednak zdecydowałem się zasugerować MicroProse wykupienie praw licencyjnych.

GK: Czy trudno było je uzyskać?

PS: Prawdę mówiąc, nie. W lutym zwróciliśmy się do nich z ofertą zakupu licencji. Trochę mnie to zaskoczyło, ale zgodzili się od razu. Umowa została podpisana w ciągu dwóch dni, kolejne dwa miesiące trwało doprowadzenie wszystkich formalności do końca. Byłem aż zdziwiony, że cała transakcja poszła tak gładko. Myślę jednak, że MicroProse ma teraz duże kłopoty finansowe i potrzebują każdej ilości gotówki. Stąd też nie robili specjalnych problemów.

GK: Jakie są Twoje relacje z Sidem Meierem?

PS: Nie mam z nim żadnych powiązań rodzinnych, jeśli o to Ci chodzi. Uwielbiam za to wszystkie jego gry, zwłaszcza „Railroad Tycoon", „Civilization", „Pirates". Poza tym spotkaliśmy się z Sidem na tegorocznych targach E3.

GK: I co? Czy pokazywałeś waszą grę jej duchowemu inspiratorowi?

PS: Tak. Zależało mu, aby sprawdzić, jak „Railroad Tycoon 2" sprawuje się w akcji. Obejrzał dokładnie to co do tej pory zrobiliśmy i spodobało mu się. Podobną aprobatę wyraził Bruce Shelley, współtwórca pierwszego „Tycoona".

GK: Przejdźmy wreszcie do samej gry. Czy będzie ona rozgrywana w turach, czy też w czasie rzeczywistym?

PS: W czasie rzeczywistym, ale będzie można ustalać prędkość gry od 0 do 10. Zero jest pauzą, można wtedy jednak wykonywać wszelkie potrzebne czynności. W ten sposób można zapauzować grę i ogarnąć wszystko, jeśli rzeczy zaczynają wymykać się spod kontroli.

GK: Więc zdecydowaliście się odstąpić od koncepcji gry rozgrywanej na tury, tak jak wspomniane już dziś „Heroes". Czy sądzisz, że jest ona przestarzała? Pytam, ponieważ jest to ostatnio ogólna tendencja wszystkich twórców gier.

PS: Nie uważam, żeby rozgrywka na tury była przestarzała. Po prostu są gry, w których sprawdza się lepiej lub gorzej. Akurat oryginalny „Railroad Ty-

FIRMA POPTOP SOFTWARE

Firma powstała w lutym 1993 jako typowa „garażówka". Jej mózgiem, założycielem, a także matką i ojcem wszystkich gier jest Phil Steinmeyer. To właśnie on napisał pierwszą strategię PopTop, „Iron Cross". Potem Phil związał się z New World Computing, która wydała „Iron Cross". Nie wszyscy wiedzą, że to właśnie tam, w siedzibie NWC, szef PopTop zetknął się po raz pierwszy z pisaną właśnie „Heroes of the Might & Magic", która wtedy jeszcze nazywała się „King's Bounty 2" i robiona była przez całkiem inny team ludzi. Gdy jednak w lutym 1995, na skutek znacznych opóźnień NWC zagroziła zawieszeniem prac, Phil został poproszony o ich dokończenie. Po wprowadzeniu pewnych zmian, przeprogramowaniu AI i wielu godzinach ciężkiej pracy, gra pod znaną wszystkim nazwą „Heroes of the M&M" trafiła do sklepów we wrześniu 1995 od razu stając się hitem (sprzedano ponad 100.000 kopii). Kolejna gra z PopTop, „Heroes 2", okazała się podobnym sukcesem. Ciekawe czy przygotowywany właśnie na pełnych obrotach „Railroad Tycoon 2" również utrafi w gusta graczy?



Od lewej stoją: **Franz Felsl** – designer, szpera w materiałach historycznych, tworzy mapy i scenariusze do „RRT 2", **Todd Bergantz** – artysta grafik – planował wygląd świata gry, teraz robi grafikę 3D, widoki na wnętrza stacji, intro i inne tego rodzaju rzeczy, **Frank Lutz** – artysta grafik – odpowiedzialny za materiał filmowy, tworzy też szkice do wyglądu plansz, **David Deen** – grafik 2D – pracuje nad końcowym wyglądem części grafik, szkicami, **Phil Steinmeyer** – szef PopTop, człowiek odpowiedzialny za programowanie, design i resztę (nawet sprzątanie firmowego WuCeta). To on zaprojektował engine, i to on właśnie dziś z nami rozmawiał, **Paul Mullen** – dźwiękowiec.

PROPONUJEMY ROZDZIELCZOŚĆ 1024 NA 768, W 6 LUB 16-BITOWYM KOLORZE. TRÓJWYMIAROWY ENGINE WYKONUJE WSZYSTKIE EFEKTY PROGRAMOWO, WIĘC AKCELERATOR NIE BĘDZIE NIEZBĘDNY. MIMO TO NA PLANSZY ZNAJDUJE SIĘ RÓWNOCZEŚNIE PRAWIE 300000 POLIGONÓW, PRAWDZIWA ŻYLETA. MYŚLĘ, ŻE TWÓRCY INNYCH GIER STRATEGICZNYCH WKRÓTCE PÓJDĄ W KIERUNKU WYZNACZANYM PRZEZ NASZ ENGINE.





coon" był strategią czasu rzeczywistego i taki sposób prowadzenia rozgrywki najlepiej do niego pasuje. Jest to właściwie jedyna droga do uzyskania efektu ciągłego ruchu pociągów po liniach, ich szybkości, całej tej atmosfery.

GK: Pierwszy „RRT" zaczynał się na początku XX wieku, ukazując również ewolucję od pociągów parowych do elektrycznych. Czy chcecie podążyć tą ścieżką?

PS: Tak, gra zaczyna się w 1804 wraz z powstaniem prototypów pierwszych silników, zaś kończy w 2010, z nowoczesnymi pociągami, których nawet jeszcze nie wymyślono.

GK: Które fragmenty gry zostały zapożyczone z oryginalnego „Railroad Tycoon", a które są Waszymi pomysłami? Jak daleko chcecie rozwinąć tę grę w stosunku do oryginału?

PS: Pierwsza część jest już teraz grą z długą białą brodą. Została przecież zrobiona w 1990 r. Wszystkie podstawowe cechy – układanie torów, budowanie stacji, przewożenie towarów – pozostały nie zmienione. Cała reszta została jednak przez nas rozwinięta. Grafikę zrobiliśmy od nowa, używając trójwymiarowego engine. Mamy więcej rodzajów pociągów i towarów. Finansowy aspekt gry został poszerzony i jest teraz bardziej realistyczny. Mamy też ok. 30 różnorodnych map (oryginał miał ich tylko 4) oraz wbudowany ich edytor, a także rozbudowane opcje multiplayer. Myślę, że przyciągnie to wszystkich fanów dawnego „Tycoona", a także przysporzy nam wielu nowych.

GK: Właśnie, jak przedstawia się sprawa gry wieloosobowej?

PS: W Internecie będzie mogło grać do 16 graczy równocześnie, w sieci lokalnej nawet do 32.

GK: Czy więc nastawiacie się bardziej na zabawę sieciową, czy na pojedynczego gracza?

PS: Powiedziałbym, że gdzieś pośrodku. Dla pojedynczego gracza przygotowywana jest duża różnorodność scenariuszy i rozbudowana kampania. Niemniej, nasza gra daje możliwość wykazania się na naprawdę dużych mapach (do 500 x 500 ekranów) dużej liczby ludzi. Myślę, że to się może spodobać, tym bardziej że nasza strategia jest nieco odmienna od tego, do czego przywykli sieciowi gracze.

GK: Co jeszcze możesz powiedzieć o grafice?

PS: No cóż, myślę, że będzie naprawdę niezła „w akcji". Proponujemy rozdzielczość 1024 x 768, w 6 lub 16-bitowym kolorze. Trójwymiarowy engine wykonuje wszystkie efekty programowo, więc akcelerator nie będzie niezbędny. Mimo to na planszy znajduje się równocześnie prawie 300000 poligonów – prawdziwa żyleta. Myślę, że twórcy innych gier strategicznych wkrótce pójdą w kierunku wyznaczanym przez nasz engine.

GK: Jesteś uznawany za autorytet w dziedzinie gier strategicznych. Czy możesz powiedzieć na koniec, jak według Ciebie rysuje się ich przyszłość?

PS: Myślę, że potrzebna jest większa różnorodność. Strategie popadły w rutynę, pojawiło się ok. 50 wariacji na temat „Command & Conquer". Potrzeba świeżej krwi – gry takie jak „SimCity", „Railroad Tycoon" czy „Imperialism" są fajne, a do tego nietypowe i oryginalne. Myślę, że osobiście będę wolał kupić sobie na Gwiazdkę „SimCity 3000", zamiast „Tiberian Sun", dlatego że mam już dość gier w stylu „C&C".

GK: I ostatnie pytanie. Kiedy „Railroad Tycoon 2" trafi na półki sklepowe?

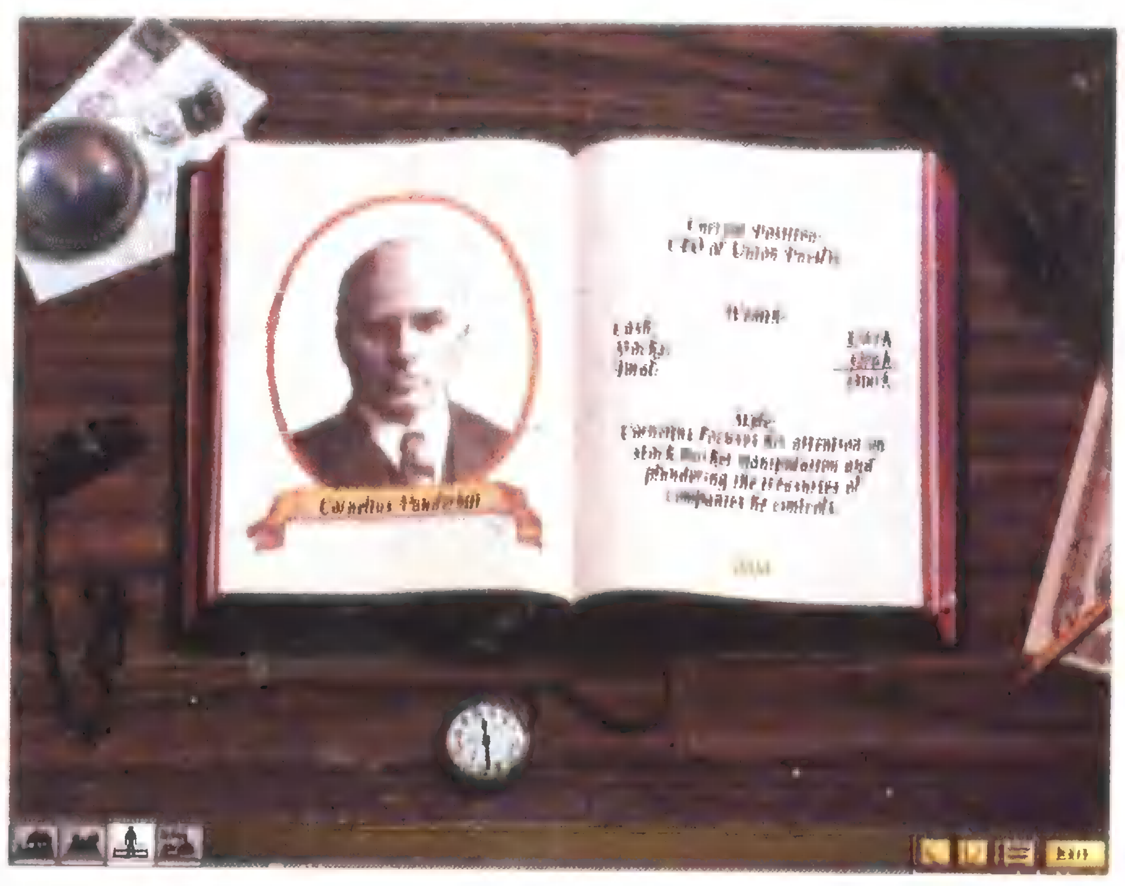
PS: Planujemy pod koniec 1998 prawdopodobnie na przełomie października i listopada.

GK: Powodzenia, i dzięki za rozmowę.

PS: Dziękuję.

Rozmawiał: Piotres







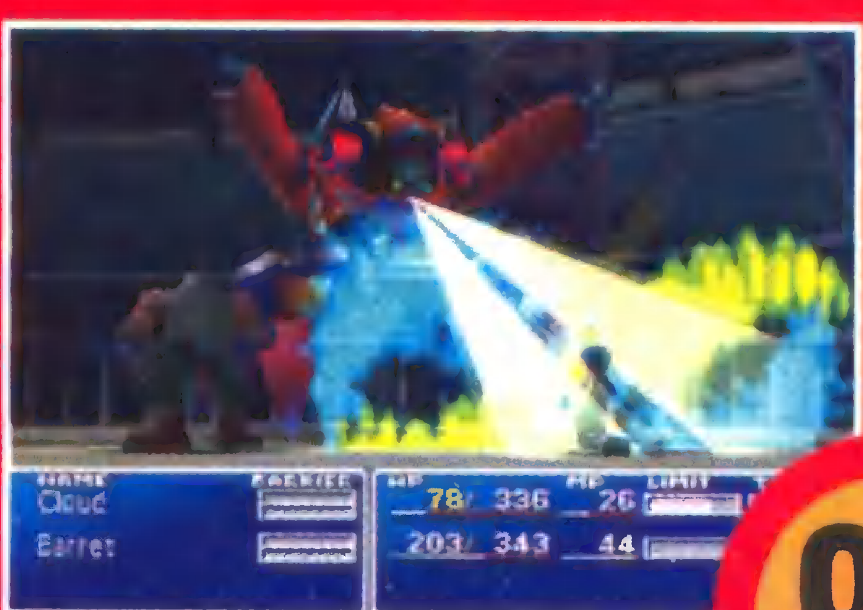
recenzje

Panowie, witajcie! W tym miesiącu zarządziły ostro pecety. Aż sześć wyróżnień. I to jakie tytuły... „Final Fantasy 7”, „Might & Magic 6” czy „Micromachines” i inni to niezwykle udane kontynuacje. Tylko „Commandos: Behind Enemy Lines” to czysta nowość. Czyżby...

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

Wyróżnienia Redakcji



FINAL FANTASY 7 PC — 95



DESCENT: FREESPACE PC — 92



COMMANDOS PC — 91



MICRO MACHINES V3 PC — 90



X-COM: INTERCEPTOR PC — 86



MIGHT & MAGIC IV PC — 85

JAK OCENIAMY

0-25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26-35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.) W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51-69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70-75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76-85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85-90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91-100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
Patrycja (Patrycja Wardzała) – jako genialne dziecko pisywała solucje do „Computer Studio”. Miłośniczka przygodówek.
LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS”.
Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!
Slaughter (Tycjan Bielecki) – Gra we wszystko co dobre, głównie dynamiczne gry akcji.
Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki) – razem stanowią strategiczno, przygodowo, rolplejowe duo.
Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.
CeFeK (Michał Cegła) – najbardziej wykręcony gość w redakcji. Symulacje, strategie, samochodówki itd.
Kayackash (Dominik Kost) – specjalność strategie i symulacje, ale nie pogardzi innymi.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. PSX Rulez!
Wist (Witold Stolarski) – Specjalista od RPG i doomopodobnych. Zapalony internauta i... programista baz danych.
Cthulhu (Mateusz Przepiórkowski) -specjalista od gier na Saturna, mordobić i strzelanek FPP.





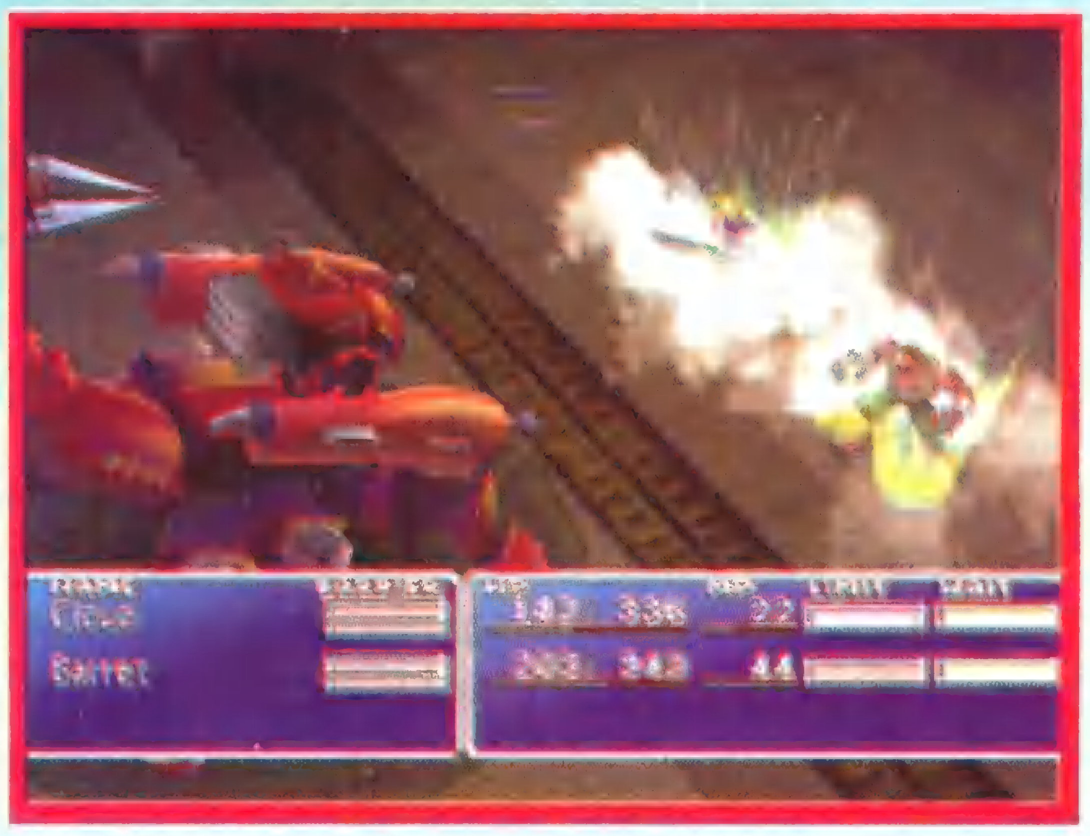
Final



No i w końcu jest! Jedna z najlepszych gier na świecie, wreszcie wjechała na twardziele naszych pecetów!!!

INFO

Wydawca:	**Eidos**
Producent:	**Squaresoft**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**170.00**
Dystrybucja:	**Mirage**
Platforma:	**PC, PSX**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 133 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**





Nawet nie wiecie jak buzuje we mnie energia! Nie myślałem, że kiedykolwiek wpadnie w moje ręce gra, która całkowicie skopie mnie, wywierci dziurę w mózgu i zapierając dech wywali dziurę w płucach, niczym paczka wypalonych naraz szlugów. A do tego jest to, jakby nie było rolplej! No dobra, już trochę ochłonąłem... Do rzeczy. Nawet jeśli nie jesteś posiadaczem PlayStation, zapewne słyszałeś coś o gierce noszącej wdzięczny tytuł „Final Fantasy VII". Jeśli nie to wstydź się (szczególnie, gdy jesteś miłośnikiem gier fantasy) – to tak jakbyś nie słyszał o tegorocznych mistrzostwach świata w „nodze". Mimo wszystko, gdyby ktoś ostatnie 2 lata spędził na Marsie – „FFVII" to dosyć ogólnie mówiąc gra z gatunku role-playing, w której przewijają się motywy: arcade, cyberpunk czy nawet momentami, dosyć prymitywnej strategii. Zacznijmy od najmocniejszej strony tej giery, czyli fabuły.

Japoński Pejotl

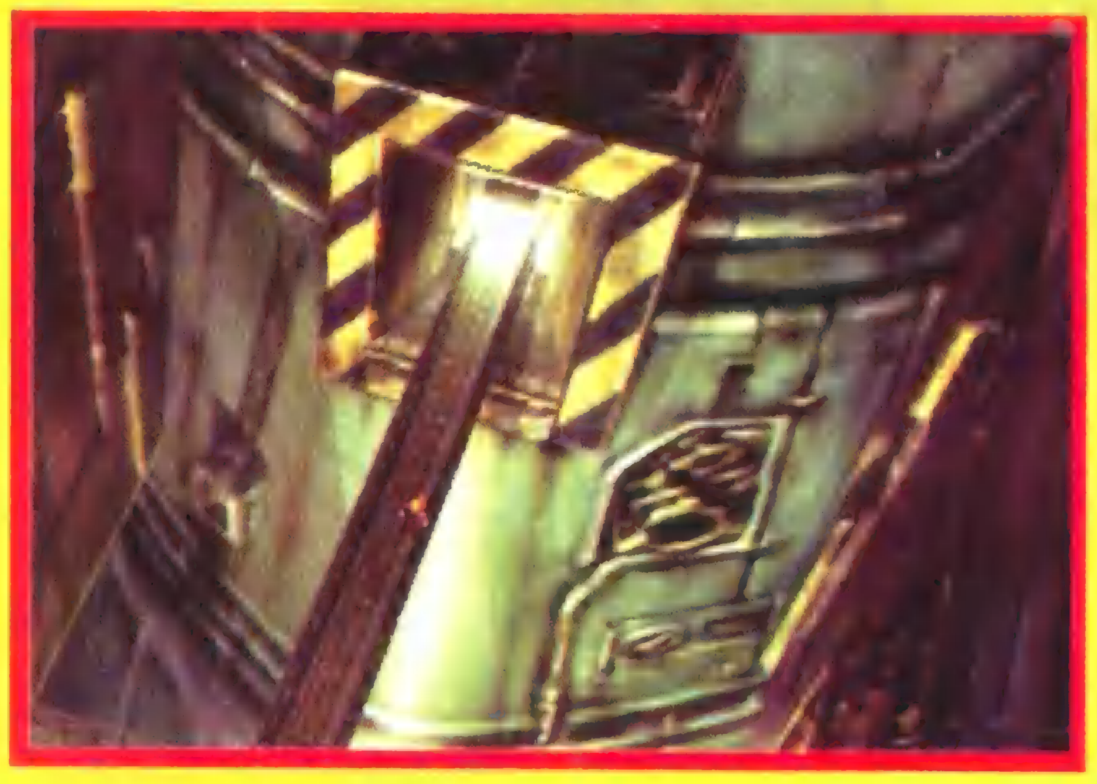
Akcja „Final Fantasy VII" rozgrywa się w klasycznym postindustrialnym świecie. Rządzi nim olbrzymia, posiadająca praktycznie nieograniczone wpływy korporacja Shinra (taki „Rok 1984"). Stopień zaawansowania technicznego jest duży, podobnie zresztą jak i podziałów społecznych. Ogólnie mówiąc nie jest to zbyt różowa wizja przyszłości. Świat „FFVII" ma jedną nietypową „rzecz" – energię zwaną Mako, która znajduje się wewnątrz planety. Dzięki niej można tworzyć klejnoty, które później służą do czarowania. W tym momencie należałoby wrócić do Shinry, której pozycja ściśle związana jest z Mako. Otóż owa organizacja opanowała technologię wytwarzania energii elektrycznej ze wspomnianego Mako. Oczywiście przyniosło to jej ogromną popularność. Znaleźli się również malkontenci, którzy dostrzegli, że nadmierna eksploatacja energii planety może doprowadzić do jej rychłej zagłady. Owym malkontentem jest niejaki Barret (bydlaczek o posturze B.A z Drużyny A i piąchach Gołoty), który postanawia znieść władzę Shinry, przewodząc grupie oporu Avalanche. No a gdzie jest miejsce dla gracza? Otóż wciela się on w postać Clouda, klasycznego najemnika, który początkowo za pieniądze podejmuje się walczyć u boku Barreta. I eta wsio! Twoje zadanie jest proste, ale dochodzenie do celu to czysta ekstaza! „Final Fantasy VII" to prawdziwy mózgotrzep, ostry narkol czy jak to zwał inaczej.

Zacznijmy od tego, że zgodnie z tym co obiecano pod względem fabularnym „FFVII" w niczym nie różni się od wersji z Playa. I oto chodzi! Ta gra ma zabójczą, dynamiczną i pełną niespodziewanych zwrotów akcji fabułę. Przedstawię to w inny sposób – grając w „Finala", nawet przez minutę nie doznałem uczucia znudzenia lub konfuzji, spowodowanej przestojem akcji.











Fantasy VII





Squaresoft zrobił z tej gry epicką opowieść sprytnie łącząc sekwencje wideo z akcją (pierwszy i ostatni kadr filmu są końcem danego zdarzenia z gry lub początkiem nowego – świetny pomysł!). Ten świat po prostu gotuje się od wydarzeń zarówno tych ważnych, bezpośrednio wpływających na przebieg gry, jak i tych dodatkowych, służących wyłącznie jako dodatek. W tym momencie warto zauważyć jedną rzecz: fabuła jest od czasu do czasu (szczególnie na początku gry) wymuszana. Oznacza to, że gracz nie ma wpływu na określone wydarzenia – po prostu musi im ulec, dzięki czemu całość poturla się dalej. Ma to swoje dobre i złe strony: niby dzięki temu akcja nie zamiera, ale denerwujące jest to, że czasami nie można zrobić czegoś po swojemu (vide skok na pociąg). Jest to jednak wykonane na tyle subtelnie, że gracz nie odnosi uczucia liniowości fabuły. Powtarzam jednak po raz wtóry, że nie dotyczy to całej gry, która na dalszym etapie rozwarstwia się w znacznym stopniu.

Następna ważna rzecz: ta gra jest po prostu ogromna. Już sama główna przygoda daje dużo radości, a przecież dochodzą tu jeszcze tzw. subquesty. Krótko mówiąc, są to integralne części gry, które przeradzają się w minigry (ucieczka motocyklem, piętra wieżowca Shinry będące łamigłówkami czy wesołe miasteczko). Właściwie dla części z nich miano „minigra" jest obraźliwe, ponieważ mogłyby one swobodnie stać się oddzielnymi grami. Pod tym względem „Final Fantasy VII" nie ma sobie równych w tym gatunku. Zapewniam Was, że ta giera wyrwie Wam potężny kawał życiorysu. Powstaną tzw. białe plamy, ale, jakem Susajd, warto!!!



Po Twarzy

Kolejnym ważnym elementem „FFVII" jest bitwa. To już bardzo nietypowy kawałek kodu. Znajduje się tu wiele standardowych rozwiązań – mamy punkty energii, magii oraz doświadczenia. Są również poziomy, dzięki którym określona postać staje się bieglejsza w danych czynnościach. Mamy oczywiście plecak, a w nim mnóstwo różnych gadżetów, kryształy Materii, dzięki którym zyskujemy nowe czary, broń, amulety, czyli mówiąc wszystko to co można odnaleźć w każdym klasycznym rolpleju. Nietypowy jest natomiast system rozgrywania bitwy. Jest to przedziwne, ale spisujące się wyśmienicie w praktyce, połączenie czasu rzeczywistego z turami (można zaa-







takować po określonym czasie, aczkolwiek nie przełącza się tury, ponieważ płynie on automatycznie). Następną nietypową, ale czadową sprawą jest atak zwany przeze mnie „megaszurem". Najlepiej podać to na przykładzie – Cloud bije się z jakimś żołnierzem. Przypuśćmy, że ten jest dobrym pakerm i zadaje poważne rany. Każda z kierowanych przez Ciebie postaci (przyłączają się w miarę rozwoju fabuły) ma wskaźnik Limit, podwyższający się po bardziej udanym ataku wroga. Jego kilka celnych uderzeń powoduje tzw. „Break Limit", który oznacza, że Twoja postać doszła do stanu wrzenia. Efektem tego jest atak furii, który kończy się zadaniem wrogowi kilkukrotnie *większej* od standardowej rany (np. nie 30 a 120 punktów). Mniam! Ten elemencik jest po prostu odlotowy. Inną rzeczą, o jakiej warto wspomnieć, jest losowe generowanie występowania potyczek. Hmm... Trudno orzec jednoznacznie czy jest to dobre, czy złe rozwiązanie. Z jednej strony gra stale nas czymś zaskakuje, wymuszając rozsądne chodzenie, a nie *szlajanie się*. Można mieć też inne podejście: napotykając na mocnego wroga w określonym miejscu (ci zawsze są w stałych lokacjach) nie zaszkodzi wcześniej popętać się po danym obszarze licząc na spotkanie cieniasów, którzy posłużą nam do nabicia punktów doświadczenia lub osiągnięcia „stanu wrzenia" w celu wykonania ostrego uderzenia. Z drugiej strony, gdy wracamy po jakiejś bitwie mocno obszturchani, przypadkowe natknięcie się na grupkę nawet słabych gogusiów, może skończyć się obejrzeniem napisu „Game Over"... Myślę jednak, że ogólnie ujmując jest to rozwiązanie niegłupie.

Jak Cię Widzą...

Strona audiowizualna. Zacznijmy od muzyki – to niestety, podobnie jak i na konsoli, najsłabszy punkt gry. Niestety, nie włożono tu zbyt wiele wysiłku i w stosunku do innych, nowoczesnych produktów jest to, powiedzmy szczerze, kaszana. Podobnie jest niestety z samplami. Oddzielna sprawa to grafika. Tutaj konsola dostaje ostro po pysku – „Final Fantasy VII" na pececie może być wyświetlany w rozdziałkach 320x200 i 640x480 na pełnym screenie, części w 8 lub 16 bitach. Przy ustawieniu 640x480 full screen, 16-bit gra jest wprost nieziemsko piękna i czasami... krztusi się na PII 233 (chociaż jest i tak dużo szybsza niż np. „Unreal")!!! Niestety, takie bajery jak wielokolorowe tekstury, fogging, lightsourcing czy dynamiczne kamery (podczas walki – są całkowice odjechane!) w podwyższonej rozdziałce są bardzo „procesorożerne". Powiem Wam szczerze: co prawda na wspomnianym konfigu, „Final" nie traci zbyt dużo ze swojego piękna, ale granie jest uciążliwe. Ale nie ma się co martwić do swobodnego grania wystarczy P133 z 3Dfx-em. W dobie spadania na pysk cen obu tych układów, warto by się zastanowić nad zakupem akceleratora, choćby po to by móc zagrać w „Final Fantasy VII". Jak wygląda gra na P133 z 3Dfx – zerknijcie na zamieszczone screeny i popatrzcie na zieleniejące twarze posiadaczy konsol... Natomiast gorsze niż na PlayStation są wstawki filmowe – ich jakość nie jest perfekcyjna i, co trzeba przyznać bezstronnie, znacznie słabsza na pececie. A fe!





I To Koniec?

Hmm... Mimo całej mojej sympatii do tej gry, nie mogę się oprzeć, by wytknąć jej kilka wad. Przede wszystkim jest zbyt łatwa. Gracz dostaje zewsząd podpowiedzi – wszystko podane jest jak na talerzu, więc nawet największy cienias powinien sobie poradzić z jej ukończeniem. Jednak przeciwwagą dla tej prostoty jest rozpiętość – to nie jest standardowy produkt, który ukończy się po tygodniu (nawet ostrego) giercowania. Aby sporo zdziałać, przy „Final Fantasy VII" trzeba spędzić co najmniej miesiąc! Nie zmienia to jednak faktu, że „Final" jest czasami uwłaczająco prosty. Druga rzecz to liniowość – niektóre wątki rozgrywają się niezależnie od nas, co czasami jest bardzo wkurzające – z drugiej strony zapobiega to przestojom akcji, tak więc tę wadę mogę uznać, za niezbyt dużą. Natomiast ewidentnym syfem jest opcja save! Wyobraźcie sobie, że nie można wykonywać zapisu gry w każdej lokacji!!! Są określone punkty, przy których opcja „save" uaktywnia się i dopiero wtedy można zapisać stan gry! Dodam, że nie można powiedzieć o nich i są gęsto porozsiewane... Uuuuu! Ale brzydko, a mamusia tak prosiła... To niestety ewidentne potknięcie, którego chłopakom ze Squaresoft nie mogę jakoś wybaczyć...

Pomijając garść buggów (których wymienienie nie przyćmiło Wam, mam nadzieję, zalet tej gry) trzeba sobie powiedzieć wprost – „Final Fantasy VII" jest oszałamiająco wciągający, dynamiczny, epicki, piękny, inteligentny, zaskakujący... eee, zaraz skoczę po inny słownik :-). To jedyna gra, od dwóch lat mego czekania na objawienie (czyli dobrą grę fantasy), o której mogę powiedzieć „Mesjasz nadszedł". Gwarantuję każdemu fanowi fantasy oraz adventure niezliczoną ilość godzin dobrej zabawy. „Final Fantasy VII" to produkt, który koniecznie trzeba zakupić! ***Suicide***

Grafika 93% Grywalność 98%
Oryginalność 90% Dźwięk 70%

Giera kopiąca niczym 220 V. Coś wspaniałego!!!

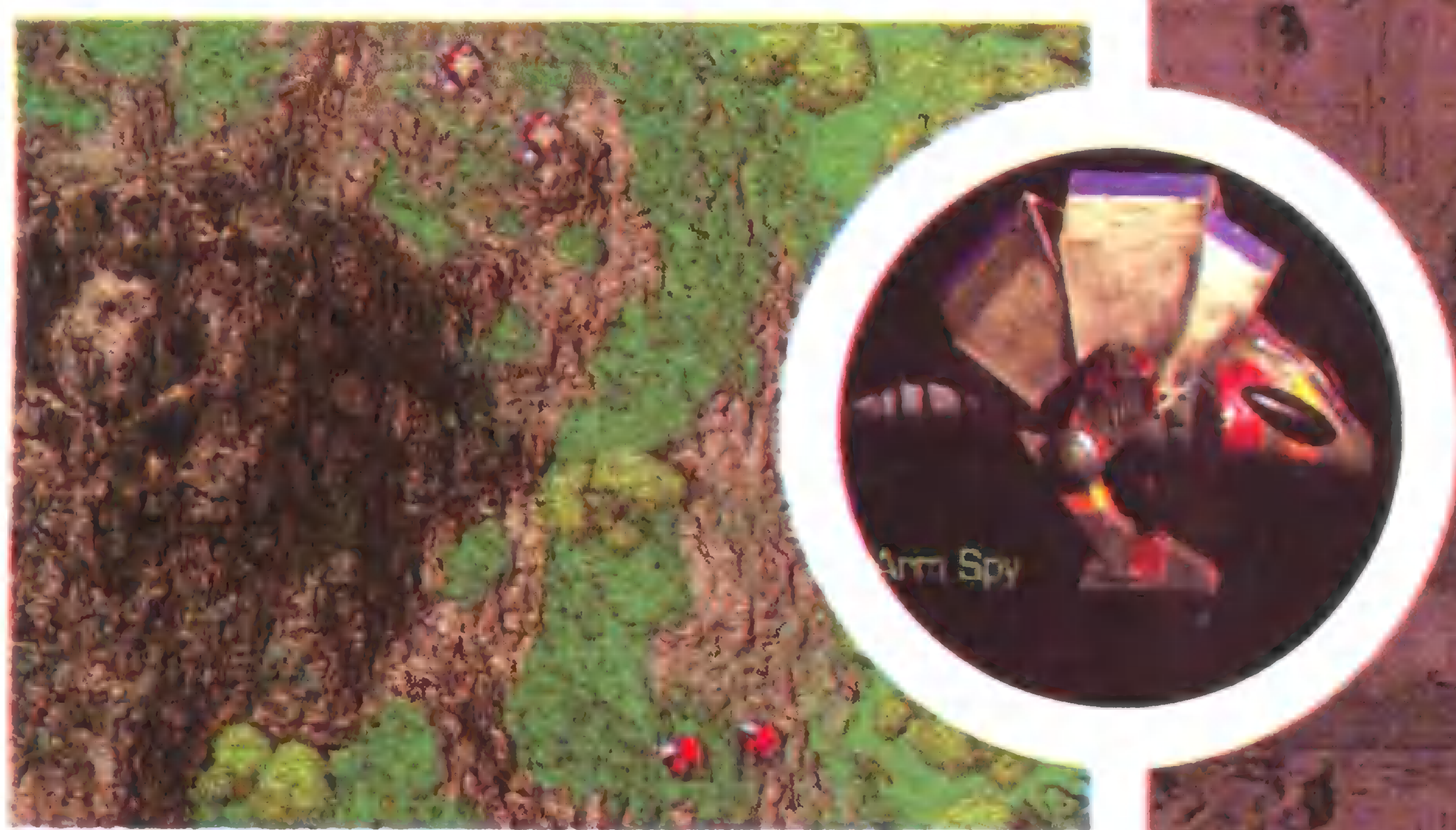
WERDYKT 95%

Core Contingency

Total Annihilation

Chłopcy z Cavedoga nie przestają mnie zadziwiać. W listopadzie wypuszczają „Total Annihilation" zafundowali bliżej nieokreślonej liczbie graczy sporą wyrwę w życiorysie.





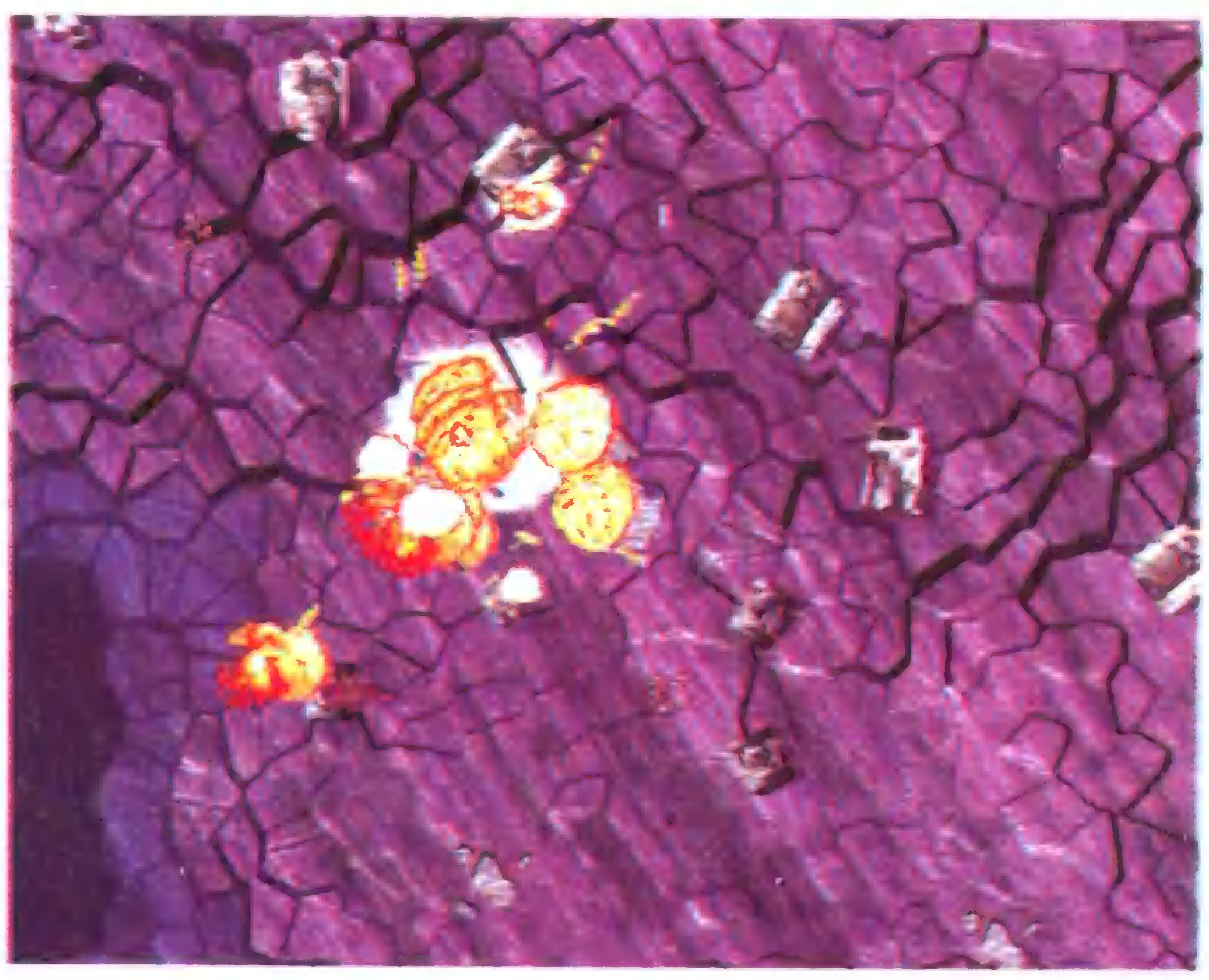
Teraz natomiast, kiedy już wydawało się, że wszystko wróci do normy, zaatakowali ponownie. Tym razem ich tajną bronią jest monstrualnej wielkości add– on do Totalnej Anihilacji: „Core Contingency". Co takiego zawiera owo cudeńko, co sprawia, że warto ją nabyć? Cóż, jest tego tak dużo, że nie wiem od czego zacząć...

Skup się Kajaku; co najbardziej przypadło Ci do gustu... A! Siła „Core Contingency" leży przede wszystkim w masie nowych jednostek. Część z nich można było zciągnąć z sieci (lub z naszego Cover CD), reszta to jednak zupełna nowość. CORE wprowadziło na pole walki plujące na wszystkie strony pociskami bydle zwane Krogoth-em. ARM nie chcąc zostawać w tyle, wzmocnił się między innymi całkiem zacnymi Maverickami i Pantherami. Bardzo spodobało mi się, że duża część nowych jednostek uzbrojona została w kilka rodzajów broni — tego mi właśnie brakowało mi w „Total Annihilation". Obu stronom dołożono spory zestaw poduszkowców i budowli podwodnych (w tym Fusion Generator, Metal Extractor i Advanced Torpedo Launcher), a także fałszywych Commanderów, amfibii i podkładaczy min. Daje to 75 (słownie siedemdziesiąt pięć) nowych budowli i jednostek, które niewątpliwie zmuszą graczy do zmiany taktyk stosowanych w trybie single, jak i multiplayer.

INFO

Wydawca:	**GT Interactive**
Producent:	**Cavedog**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**85.00**
Dystrybucja:	**LEM**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 100 SVGA, 32MB RAM, Pełna wersja gry**





Tryb singleplayer wzbogacił się o 25 nowych misji (zdecydowanie trudniejszych od podstawowej pięćdziesiątki), a sieciowcy będą mogli bawić się na pięćdziesięciu nowych mapach. Walki, poza standardowymi podłożami, rozgrywać się będą również na terenie zabudowanym, lub w całości zatopionym. Każda plansza to co najmniej kilka godzin dobrej zabawy, jeżeli jednak wszystkie już się wam przejedzą, lub po prostu będziecie chcieli dorzucić swoje pięć groszy, to zwróćcie swe oczęta w stronę edytora poziomów, który o dziwo nie jest jakoś strasznie skomplikowany. Zabawa tym niewielkim programikiem potrafi trwać całymi nocami, a jaką jednak ma się później satysfakcję z dobrze wykonanej roboty...

Jeszcze jeden taki add-on i umrę ze szczęścia.

No i tyle. Czy warto wydać 85 Zł na „Total Annihilation: Core Contingency"? Zdecydowanie tak i jestem pewien, że nikt z Was nie będzie uważał pieniędzy nań wydanych za wyrzucone w błoto. No to czołgiem!

Kayackash

Grafika 90% Grywalność 90%
Oryginalność 80% Dźwięk 85%

Core Contingency to najlepiej zrobiony i najbardziej rozbudowany dodatek jaki kiedykolwiek widziałem.

WERDYKT 85%

Commandos: Beh





Na uwagę zasługują starannie dopracowane gniazda broni maszynowej i bunkry. W jednej z misji naszym zadaniem będzie uszkodzenie Bismarcka!!!

Rok 1940 przyniósł Europie kilka incydentalnych wydarzeń – takich jak chociażby zwyżkę cen żywności w ZSRR i podbicie Francji przez Wehrmacht.

INFO

Wydawca:	**Eidos**
Producent:	**Pyro Studios**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**165.00**
Dystrybucja:	**Mirage**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

O ile to pierwsze wydarzenie w Kraju Rad przeszło bez rozgłosu (tak jak wszystko z Czarnobylem włącznie), o tyle to drugie spowodowało gwałtowną zwyżkę cen akcji Lloyda na londyńskiej giełdzie. Wyspiarze szykowali się do obrony.

I to właśnie o tych latach, latach II wojny światowej, opowiada najnowsza gra Pyro Studios, „Commandos: Behind Enemy Lines". Gdy rok 1940 zakończył się wielką fetą w Berlinie, a Londyńczycy zmuszeni byli do krycia się po schronach, w brytyjskim Ministerstwie Wojny powstała śmiała koncepcja stworzenia niewielkich liczebnie, świetnie wyszkolonych i gotowych na wszystko formacji. Mniejsza o szczegóły, rozpoczęto formowanie samodzielnych kompanii uderzeniowych, od których żołnierzy wymagano wielkiej dyscypliny, hartu ducha i ciała – tak powstawały najlepsze siły uderzeniowe ówczesnego świata – Commando. Ich nazwę wzięła się od małych oddziałów nieregularnej armii burskiej walczącej z Anglikami pod koniec XIX wieku. Małe, konne patrole strzelców wyborowych wzniecały w szeregach regularnej, nieprzystosowanej do walki partyzanckiej armii brytyjskiej, wielki popłoch. Anglicy umieli uczyć się na swoich błędach. Ciekawe czy to samo zrobi Pyro Studios po przeczytaniu tej recenzji. „Commandos" jest specyficzną grą taktyczną przenoszącą nas w realia II wojny światowej. Pod nasze rozkazy oddano grupę kilku wybitnych specjalistów w dziedzinie puszczania z dymem budynków i pojazdów wroga, likwidacji siły żywej nieprzyjaciela z bliska i dystansu ckm. Jednym słowem to prawdziwi mordercy: ich ideologia jest nie ma znaczenia, istotna jest skuteczność. Sztab Imperialny przeznacza nam do wykonania starannie opracowane misje. My musimy osiągnąć przeznaczone nam cele, wybór drogi zależy od nas. W zasadzie do tej pory wszystko jest jasne i nikt nie powinien mieć żadnych wątpliwości...

Przejdźmy do szczegółów. Zadania stawiane przed nami jako żywo przypomną nam żelazną klasykę literatury wojennej, niekoniecznie opartą na wydarzeniach autentycznych, ot weźmy na przykład „Tylko dla Orłów" czy „Komandosi z Nawarony". Akcje brawurowe, lecz fikcyjne – nam to jednak nie przeszkadza. Jeśli chcesz się zabawić w Keitha Malloryego – zapraszamy. W tej grze zaspokoicie swoje marzenia o zostaniu dowódcą liniowym jednostki specjalnej. Będziemy musieli wydostawać z rąk Gestapo i Wehrmachtu uwięzionych agentów anglosaskich wywiadów, wysadzać w powietrze obiekty o znaczeniu wojskowym lub gospodarczym (od gigantycznej tamy po składy paliwa i amunicji), eliminować szczególnie zasłużonych dla Herrenvolku, czy też wspierać uderzające jednostki liniowe (przygotowania do operacji Overlord, czy wsparcie dla operacji Market-Garden). Łącznie jest tutaj ponad dwadzieścia piekielnie zróżnicowanych zadań, mogących zmrozić krew w żyłach największemu twardzielowi. To wielki plus tej giery. Pora nieco wspomnieć o naszych herosach. Każdy z naszych ludzi jest specjalistą w swojej dziedzinie. Mamy więc supersilnego szefa od-



ind Enemy Lines

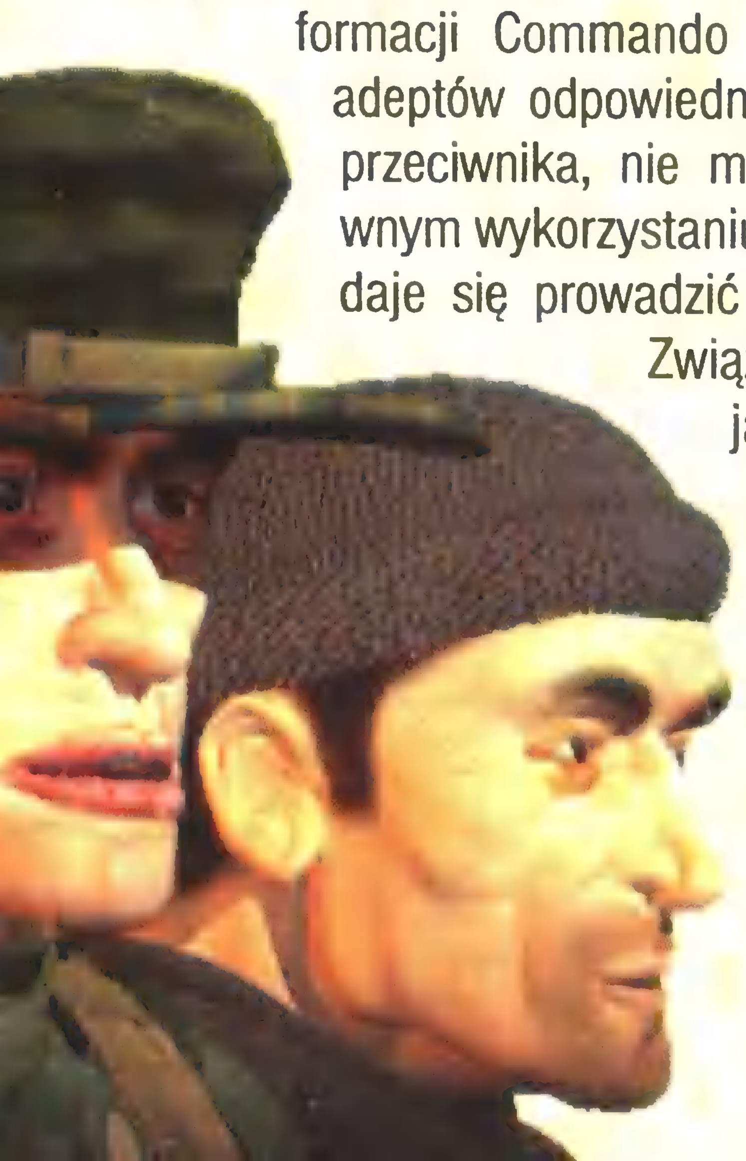







Polecam ten tytuł dosłownie wszystkim. Mimo kilku wad posiada olbrzymią grywalność i zapewni sporą porcję rozrywki.

działu (wziąć beczkę na plery to dla niego drobiazg), kierowcę (co to potrafi uruchomić wszystko, od motorówki po czołg), sapera (chyba nie trzeba wyjaśniać), snajpera, szpiega (jedna z ciekawszych postaci w grze) oraz płetwonurka. Ot, wsio. W takim pełnym składzie działać będziemy rzadko. Najczęściej otrzymamy wydzieloną część drużyny. Skład jaki podany nam jest na początku misji czasami wyraźnie sugeruje kolejność i podcele naszej akcji. To bywa bardzo pomocne. Taki wybór ludzi do zespołu powoduje, iż ma on wielką elastyczność w wykonywaniu zadań, ale także niechcący jest przyczyną jego słabości. W prawdziwych oddziałach uderzeniowych każdy ma swojego dublera, potrafiącego zastąpić rannego czy zabitego kolegę. W tej gierze po utarcie kierowcy zapomnijcie o prowadzeniu zdobycznych pojazdów (nawet jeśli by to miał być rower). Wielki minus. Podobnie jest, niestety, z inną częścią gry, a mianowicie z konsekwencją walki. Gdy oto zadźgamy nożem jakiegoś cymbała, nie dane jest nam wykorzystanie jego wyposażenia. Po prostu nie możemy wziąć do ręki jego gnata i sterroryzować jego kumpli. Nonsens! Podstawą szkolenia formacji Commando było zdobycie przez adeptów odpowiedniej wiedzy o sprzęcie przeciwnika, nie mówiąc o jego efektywnym wykorzystaniu. Gra momentami wydaje się prowadzić nas jak po sznurku. Związane to jest z selekcją jaką dokonuje sztab przed podjęciem przez nas działań, bowiem bardzo często operować będziemy nie wszystkimi naszymi herosami, ale tylko kilkoma z nich (w jednej z misji nasze siły reprezentuje dwóch żołnierzy!). Subtelne przyjrzenie się terenowi i naszym ludziom pozwoli nam na poznanie myśli jakimi kierowali się twórcy poszczególnych zadań (z których pewna liczba oparta jest na prawdziwych dokonaniach tych formacji podczas wojny). Absolutnie nie oznacza to uproszczenia gry, broń Boże! Po prostu czasami rozwiązanie bywa bardzo linearne, ale najczęściej swoboda manewru jest w naszych rękach. Powoduje to że „Commandos" jest grą niesłychanie kreatywną z rzucającymi się czasem w oczy podpowiedziami autorów (choć częściej widać ich sadystyczną skłonność do utrudniania nam życia). Pora przybliżyć Wam nieco, Panowie, oprawę graficzną bohatera dzisiejszego wieczoru. „Commandos" jest pod tym względem grą niesłychanie dopieszczoną. Zastosowano w niej typowy rzut izometryczny, który znamy z innych dziełek real-time (ze „StarCraftem" na czele). Wszystkie obiekty jakie napotkamy w tej grze są świetnie wyrenderowanymi przykładami na to, jak można w oparciu o kilka zdjęć i filmów wojennych wykonać kawał dobrej roboty. Na napotkanych w grze budynkach znajdziemy widoczne ślady walki (serie z cekaemów, czy odłupane pociskiem małokalibrowym kawałki ściany), część z nich tlić się jeszcze będzie w bezładzie potrzaskanych belek i spalonych ścian. Umocnienia polowe to prawdziwy majstersztyk plątaniny koncertiny, zapór przeciwczołgowych i okopów. Na uwagę zasługują starannie dopracowane gniazda broni maszynowej i bunkry. W jednej z misji naszym zadaniem będzie uszkodzenie „Bismarcka", legendarnego pancernika, którego śródpokład przedstawiono niezwykle realistycznie, choć bez zachowania właściwych proporcji. Doskonale wyglądają także umocnienia na normandzkich plażach. Podsumowując – za&%$@@ oprawa graficzna tworząca wyrywający z butów klimat. Podobnie dopracowane zostały postacie naszych herosów jak i żołnierzy wroga. Widać wyraźnie, że wreszcie ktoś pokazał grafikowi jakąś książkę z umundurowaniem i wyposażeniem wojsk z tego okresu. Odnosi się to także do zmieniających się warunków klimatycznych i geograficznych (walczyć nam przyjdzie we Francji, Afryce, na Bałkanach i w Norwegii). To także wielki plus tego produktu. Nieco gorzej jest z oprawą muzyczną. O ile samploteka nie należy do najuboższych (choć i do najbogatszych jej zaliczyć nie można, przykładem może być liczba „gadek" naszych ludzi), to sam motyw muzyczny jest tylko jeden i kilka wprowadzających kawałków przy „briefingu", prowadzonym przez oficera omawiającego nasze zadania. Zapewne twórcy gry doszli do wniosku, iż lepiej działać niż brzdąkać na gitarce. Niech i tak będzie, reszta gry skwapliwie tuszuje te niedoróbki. I chwała jej za to. ***Jagd52&Suicide***



Grafika 92% Grywalność 95%
Oryginalność 90% Dźwięk 75%

Świetna, czekamy na poprawioną „dwójeczkę".

WERDYKT 91%

Might & Magic VI

INFO

Wydawca:	Ubi Soft
Producent:	3DO
Data wydania:	Już jest
Cena:	160.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Wbrew pozorom okres letni dla fanów rolplejów jest wyjątkowy. „Final Fantasy" oraz „Might & Magic" to serie, które zna chyba każdy giercman!



Ów okres uraczył nas siódmą częścią pierwszej z nich oraz szóstą drugiej. Recenzję „Final Fantasy VII" możecie przeczytać w tym numerze, wobec czego aby dopełnić uczucia ekstazy, proponujemy wszystkim rolplejowcom reckę „Might & Magic VI"

Kwintesencja

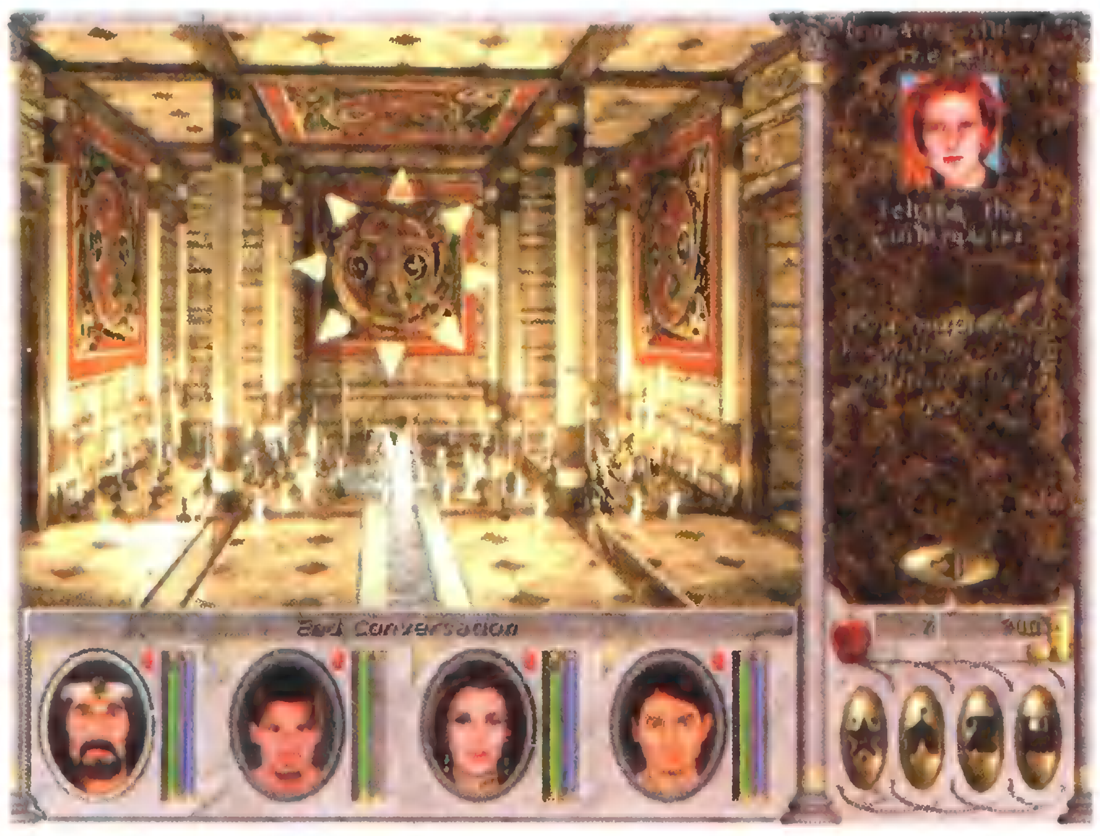
Jako że wiem, iż Czytelnicy nie lubią lania wody i opisywania fabuły gry (he, he – czytam listy), opowiem ją w superskrócie. Akcja „M&MVI" rozgrywa się kilka lat po zwycięstwie Rolanda nad jego złym bratem Archibaldem (nie wiem dlaczego to imię kojarzy mi się zawsze z tłustym nazistą...). Niestety, jak to w życiu bywa sielanka nie trwała zbyt długo – dla tej spokojnej krainki nadciągnęły złe czasy. Zło zaczęło się rozprzestrzeniać burząc spokój jej mieszkańców. Sprawa jest prosta – Ty i twoja trupa musicie rozwiązać ten problem. Jak to zrobić? Trzeba się dowiedzieć skąd Zło pochodzi, a następnie – rzecz najprzyjemniejsza – wyplenić je całkowicie. Cel jak zwykle prosty, na szczęście w przeciwieństwie do gry. Zaczynamy od generowania postaci (jeśli komuś nie chce się tego robić może skorzystać z opcji Quick Start). W „M&MVI" mamy do czynienia z klasycznym generatorem postaci – jest czterech bohaterów, pula punktów bonusowych do rozdziału, sześć klas oraz dziewięć umiejętności, z których dwie możemy przydzielić każdej postaci (umiejętności zmieniają się w zależności od klasy). Gdy wygenerujemy już nasz zespół morderców możemy wybrać się w drogę. I tu zaczyna się najlepsza zabawa! Świat „Siły i Magii" jest potężny!!! Możemy zaglądać praktycznie do każdego obiektu, nie tylko w mieście (zamki w górach, opuszczone świątynie między górami, port za miastem), ale również i poza nim. Na szczęście nie sposób się w nim zagubić ponieważ gra ma świetny i bardzo estetyczny automaping. Generalnie cały świat „M&MVI" skupia się wokół miast otoczonych równinami, górami lub wodą (każdy z obszarów ma swój oryginalny, niepowtarzalny wygląd!). W miastach znajduje się wszystko o czym mógłby tylko zamarzyć prawdziwy rolpejowiec – gildie, sklepy, knajpy, świątynie, miejsca treningowe i wiele innych obiektów, które można wykorzystywać (jak to się ładnie mówi: są w pełni interktywne). Tutaj znajduje się kwintesencja gry – właśnie w miastach można znaleźć najwięcej questów (niekoniecznie związanych bezpośrednio ze scenariuszem), dzięki którym podniosą się nasze umiejętności lub stan posiadania. Tak naprawdę trudno to oblec w słowa – przygód jest tyle, że wymienienie połowy z nich zajęłoby co najmniej dwie strony tego wspaniałego pisma (co powiecie np. na doręczenie listu do zamku odległego o dwa dni drogi – trzeba tam dojechać konno, a później jeszcze obić twarz napotkanym wrogom lub na odwiedzenie opuszczonej świątyni w celu uwolnienia jakiegoś gościa)! Bardzo przyjemną rzeczą jest to, że miasta wprost tętnią życiem – mieszkańcy kręcą są zarówno w nocy jak i w dzień (choć oczywiście w dzień jest ich więcej). Fajne jest również to, że zachowują się oni dosyć naturalnie – nie chcą rozmawiać z Tobą jeśli masz złą reputację, a gdy bezczelnie szwendasz się za nimi, stają i wyzywającą patrzą się w Twą gębusię. Część z nich jest jednak skora do współpracy i może zdarzyć się, że niektórzy będą się chcieli przyłączyć do Twoich pupilków. Najmocniejszą stroną „Might & Magic VI" jest nieliniowość i rozbudowanie fabuły – myślę, że nie popełnił bym grzechu stwierdzając, że świat „M&MVI" jest rozbudowany niczym ten znany z dzieł Tolkiena.

















Kończ Waść...

Bitwa jest niewątpliwie jednym z kluczowych elementów każdego rolpleja, i na szczęście w „Might & Magic" nie został on skaszaniony VI". Zastosowano w nim mianowicie coś co bardzo mnie uradowało – system turowy!!! Od razu jednak uspokoję wszystkich, którzy lubią szybko pracować mychą: istnieje też możliwość bicia się w czasie rzeczywistym (wystarczy wcisnąć podczas walki Enter, aby przełączać się między trybami). Postaci atakują w określonej kolejności. Oczywiście mogą używać zarówno broni białej jak i magii. Tu natykamy się na kolejny atut gry – zarówno szabelek tarcz, jak i zaklęć jest od tzw. pyty! Istnieje 9 rodzajów magii (w sumie 99 czarów, na najsilniejsze z nich trzeba zapracować w trakcie gry – uwierzcie mi nie jest to łatwe!) i chyba z pięć razy więcej typów broni! Najlepsze jest jednak to, że zarówno czary jak i „narzędzia siepacza" różnią się nie tylko wyglądem, ale również zastosowaniem i efektywnością. Może rozczaruję wszystkich malkontentów, ale muszę stwierdzić, że również AI potworów stoi na wysokim poziomie. Przykładowo jeśli jakiś bydlaczek zacznie opadać z sił, po prostu wycofuje się „na z góry upatrzoną pozycję" i czeka aż w miejsce walki zbiegnie się gromadka jego kumpli. Niektóre gadziny atakują tylko i wyłącznie w grupie (trzeba zaznaczyć, nie jak armia sowiecka na „urraaaaa!" – rozdzielają się, część zachodzi naszą drużynę od tyłu, część z flanki, a pozostali od przodu), a inne są tzw. samotnymi strzelcami. Wszystkie łączy to, że potrafią wyśmienicie wykorzystywać swoje umiejętności bojowe, zarówno na płaszczyźnie magii jak i broni konwencjonalnej. Oczywiście z każdej walki coś wynosimy – poza doświadczeniem, są to przede wszystkim broń, ziółka lub po prostu kasa. Podsumowując – bitwa to jeden z najlepiej wykonanych elementów gry.

Widok Na Morze

Hmm.. gdyby przeczytać ten artykuł można mieć pewne podejrzenia, że jestem „stronniczy". Zachwycam się gierą i jak na razie nie wytknąłem jej zasadniczych błędów. Niestety, zrobię to teraz – nawet nie dlatego, że muszę się do czegoś przyssać. Po prostu „Might & Magic VI" ma jeden element, który jest skopany, a jest nim, niestety, grafika. Nie chodzi o to, że jest ona syfiasta – wręcz przeciwnie w podwyższonej rozdziałce gra wygląda ślicznie (z tym że nie jest zbyt szczegółowa), ale jej prędkość to po prostu masakra! Producenci podają jako miniumum P90 a rekomendują P133. A jakże – grałem na tej drugiej konfiguracji i o mało nie dostałem tzw. szewskiej pasji – gra skacze niczym łepek wróbelka rozglądającego się za jedzeniem. Fuj, fuj, a fe!!! Jest to o tyle wnerwiające, że wszystkie postacie, jakie spotkamy na naszej drodze nie są obiektami trójwymiarowymi, a po prostu płaskimi sprite'ami! Ponadto, jak już wcześniej wspomniałem, grafika nie grzeszy szczegółowością, a do tego obraz widziany oczami naszego bohatera wyświetlany jest mniej więcej na 3/4 ekranu! A teraz największy syf: gra nie obsługuje akceleratorów!!! To już jest przestępstwo, aczkolwiek wieść gminna niesie, że już niedługo na sieci pojawi się stosowny patch. Miejmy nadzieję, że tak się stanie, bo inaczej będzie to bug nie do wybaczenia... Natomiast bardzo dobrym elementem graficznym są twarze gości z naszej drużyny (skanowane). Przykładowo, gdy patrzymy się w dół buźka na ikonce opuszcza w tym kierunku oczy, gdy zostajemy zranieni na obrazku widać sińce tudzież cięcia, a gdy jesteśmy zatruci gębunia zakażonych delikwentów zyskuje bardzo fajny zielonkawy odcień... Jeśli chodzi o muzykę – tu nie mogę powiedzieć złego słowa: tracki audio oraz sample są bardzo fajne i klimatyczne.



Słowo Na Niedzielę

Uff! Ciężko jednoznacznie ocenić tę grę. Może ujmę to w ten sposób: w stosunku do swoich poprzedniczek widać wyraźnie, że „M&MVI" ewoluuje, jednak jeśli chodzi o całokształt gatunku, trzeba sobie powiedzieć wprost – ta gra nie wnosi do niego nic nowego! Mimo tego gorąco polecam ją każdemu fanowi rolplejów: gwarantuję wiele godzin dobrej zabawy, na wysokim poziomie. „Might & Magic VI", to gra, która na pewno nie zawiedzie wszystkich miłujących ten gatunek. ***Suicide***

Grafika 80% Grywalność 85%
Oryginalność 50% Dźwięk 89%

Bardzo dobry, jednakże konwencjonalny aż do bólu rolplej.

WERDYKT 85%

INFO

Wydawca:	MicroProse
Producent:	MicroProse
Data wydania:	Sierpień
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

X-COM: Inte



Kilka lat temu Microprose wypuściła pierwszą część kultowej serii X-COM, traktującej o zielonych ludzikach napadających na naszą planetę. Dziś zajmiemy się najnowszą – czwartą częścią tej wspaniałej gry.



Było to chyba w roku 1993, kiedy miliony graczy na całym świecie ujrzało grę „UFO: Enemy Unkown". Zbierała ona same pochlebne recenzje i odniosła niebywały sukces na rynku. Było to spowodowane dość nowatorskim podejściem do tematu walki z kosmitami. Nie była to bowiem zwykła strzelanka, czy symulator kosmiczny, jakich wtedy było bardzo dużo, tylko turowa strategia. Kierowaliśmy grupką komandosów z tajemniczo nazwanej korporacji X-COM, która trudniła się zwalczaniem kosmicznych najeźdźców. Sam wątek walki w terenie nie był jedynym. Musieliśmy jeszcze nadzorować badania naukowe, prowadzone w celu poprawienia naszego poziomu technologicznego, doszedł wątek ekonomiczny, trzeba było rozsądnie dzielić i wydawać pieniążki korporacji w celu jej sprawnego funkcjonowania. Tak, miliony graczy zakochały się w tej grze, zwłaszcza że w tamtych czasach coraz bardziej rozrastała się moda na UFO-manię. Potem przyszedł czas na następną część. „Terror Of The Deep" nie odniósł już tak wielkiego sukcesu. Zresztą tak to często bywa, nie tylko w grach, ale i w filmach, że drugie części nie mają już tego polotu, co ich pierwowzory. W przypadku „TFTD" przyczyną był z pewnością brak większej ilości innowacji, a gra przez niektórych była wręcz uważana jedynie za zestaw dodatkowych misji. Nie mniej jednak, i tak ta część odniosła niezły sukces i po jakimś czasie Mikroprosiaczki postanowiły wydać trzecią grę, której akcja toczyła się na terenie wielkiego miasta Megapolis. W tej części do wyboru mieliśmy grę turową, jak w poprzednich częściach, lub strategię w czasie rzeczywistym. To drugie rozwiązanie jednak troszkę nie wypaliło, bo ilość czynności, które musiał wykonać w jednej chwili gracz, często przerastała jego możliwości. Ups, trochę się zagalopowałem z tymi wspominkami, a gra czeka. Spoko – nie będę już więcej ględził o tym co było kiedyś – ważne co jest teraz. Tak więc zabieram się do roboty.

Cóż Nowego?

W czwartej części autorzy postanowili nieco zmienić podejście do tematu. Zrobili to, od czego pięć lat temu uciekali – kosmiczny symulator oparty o tematykę X-COM. Jednak teraz wydaje się to zupełnie usprawiedliwione, tym bardziej, że turowe strategie sporo ostatnio tracą na popularności. Mimo to, zachowano tu wątek strategiczno-ekonomiczny i to nawet w całkiem sporym kawałku. Akcja tym razem toczy się nie na Ziemi, a w przestrzeni kosmicznej. Zarządzamy swoimi bazami, prowadzimy badania, a od chronionych przez nas korporacji dostajemy pieniążki. Od czasu do czasu na radarze pojawiają się Obcy, wtedy to wcielamy się w postać pilota myśliwca kosmicznego i lecimy aby rozpocząć walkę. Tak pokrótce przedstawić można ideę najnowszej części gry. Jako, że element symulacyjny jest tu nowością, to najpierw słówko o nim.





X-COM: Kosmiczna Strzelanka?

Część symulacyjna została pomyślana całkiem dobrze. Nie musimy tu odbywać żmudnego lotu do celu, gdyż zostajemy od razu przeniesieni w miejsce walki. Walka nie jest bardzo trudna. Zresztą jak uznamy, że jest zbyt łatwa, to zawsze możemy podnieść poziom trudności. Myśliwiec, którym dysponujemy jest na początku wyposażony w dwa rodzaje broni. Jest to zwykłe działko laserowe, oraz proste rakiety. W miarę postępów badań, myśliwce można wyposażać w coraz nowsze moduły, oraz bronie. Sterowanie jest dość proste, ale do głowy trzeba sobie wbić dość pokaźną klawiszologię. Mam jednak dobrą wiadomość dla osób, które wcześniej zagrywały się w X-Winga – większość operacji możemy wykonywać tymi samymi klawiszami. I chwała za to autorom, gdyż jest to następny krok w ustanowieniu „nieoficjalnego standardu klawiszologiczngo" w kosmicznych strzelankach. Misje sprowadzają się zwykle do zestrzelenia jakiejś eskadry myśliwców Obcych, lub ochrony przed nimi jakiegoś obiektu. I tu wychodzi na jaw pewna wada części symulacyjnej – misje są dość mo-

rceptor













notonne, co dla rasowego X-Wingowca, przyzwyczajonego do odbywania znacznie bardziej skomplikowanych misji, jest po prostu nudne. Jednak ta wada nie jest wielka dla zwykłego gracza, chcącego sobie tylko postrzelać. Grafika symulatora jest niewątpliwie jego największą zaletą. Wszystkie obiekty latające skonstruowane są bardzo starannie i solidnie. Eksplozje są bardzo ślicznie zrobione i czasem dorównują nawet tym z „Incoming". Równie śliczna, co eksplozje, jest gra świateł. Widać to szczególnie nieopodal większych obiektów, takich jak wielkie bazy, stacje, itp. Na szczególną uwagę zasługują też starannie narysowane tła (popatrzcie na screeny), oraz bardzo ostatnio modny efekt soczewki, widoczny szczególnie podczas lotu w kierunku jakiejś wyjątkowo jasno świecącej gwiazdy. Przyczepić się można jedynie do rozmaitych meteorytów bezwładnie latających w przestrzeni – mogły by być bardziej różnorodne. Wszystkich wspomnianych wyżej efektów graficznych nie da się oczywiście osiągnąć na „gołym" pececie, potrzebny jest bowiem akcelerator 3D, ale nawet bez niego gra wygląda nieźle. Dźwięk jest bardzo podobny do innych symulatorów. Trudno się temu dziwić – w końcu np. takie wybuchy zawsze brzmią podobnie. To samo tyczy się odgłosów silników, uderzeń, itp. Często słychać też dobrze zsamplowaną syntezę mowy. Hmm, co do symulatora, to już chyba wszystko. Teraz przyjrzyjmy się części strategicznej.

X-COM: Strategia i Ekonomia

Ta część, w założeniach drugoplanowa, w praktyce schodzi jednak na plan pierwszy. Polega ona na budowie nowych i rozbudowie już istniejących baz X-COMu. Rozbudowa polega na dodawaniu coraz to nowych modułów usprawniających funkcjonowanie bazy. A jak jedna przestanie nam wystarczać, budujemy drugą bazę, potem następne, itd. Do tego dochodzi jeszcze konieczność prowadzenia badań naukowych. Właściwie, to nie posiadamy własnych laboratoriów, bo takowe istnieją na Ziemi. Czas na wynalezienie wynalazku został tu po prostu zamieniony na czas, w którym gotowy projekt zostanie przesłany nam z laboratoriów. Przykładowo, projekt który zajmuje 30000 jednostek będzie do naszej bazy przesyłany dość długo, bo prędkość transmisji danych jest dość mała i wynosi 0,5 jednostki na minutę. Różne dodatkowe wynalazki znajdują najczęściej zastosowanie w naszych myśliwcach – dokładać można do nich dodatkowe bronie, pancerze, itp. Pieniążki wydajemy głównie na różne zamówienia „towarów" do naszej bazy. Zamawiać możemy zwykły pocisk, jak i cały myśliwiec. Na przykład do nowo powstałej bazy zamówić trzeba minimum trzy myśliwce, oraz pilotów, którzy będą tymi myśliwcami latali. Jak mamy kilka baz, to możemy dokonywać pomiędzy nimi transferów, np. z jednej do drugiej możemy przesłać jakiegoś pilota lub myśliwiec. Istnieje oczywiście także możliwość sprzedania różnych obiektów, albo modułów bazy. Tak to już w życiu bywa, że pieniążki nie biorą się z nikąd. Odpowiednie fundusze (jak już zresztą wspomniałem) dostajemy od chronionych przez nas korporacji. Nie można też pozwalać sobie na olewanie niektórych misji, bo wszystko ma swoje odbicie w pieniądzach, i na przykład jakaś kiepsko chroniona



przez nas korporacja będzie nam płacić marne grosze. Gra na początku jest dość łatwa, ponieważ Obcy atakują stosunkowo rzadko. Później jest coraz gorzej, bo kosmici rozbudowują swe bazy, ulepszają technologie, w wyniku czego atakują coraz częściej. Nam zaczyna brakować wtedy myśliwców, broni i w końcu pieniędzy. Cóż, takie są właśnie uroki strategii. Generalnie, jak widzicie – wszystko po staremu, no, prawie wszystko. Ogólnie część strategiczna jest dużo bardziej uproszczona w stosunku do poprzednich części, nie musimy się już przykładowo tak bardzo martwić o badania naukowe, które tu w sumie polegają jedynie na wyznaczeniu odpowiedniego wynalazku, i czekaniu, aż projekt dotrze do bazy. Uproszczenie to wyszło jednak grze na dobre, przez co mogą do niej przysiąść i fani zręcznościówek, jak i gracze lubiący więcej pomyśleć.

Pora Iść Spać

Gra jest tak wciągająca, że zarwałem przy niej kilka nocy. Trzeba to przyznać autorom, że wymieszanie dwóch gatunków gier wyszło im bardzo dobrze. Trochę podobnie miała się sprawa z „Elite" a nawet z „Frontierem", gdzie również bardzo dobrze wymieszano strzelanie i myślenie. Jestem pewien, że z gry będą zadowoleni zarówno miłośnicy serii X-COM jak i pozostali gracze, nawet ci mniej lubiący się w tego typu grach. Pozostaje mi tylko gorąco namówić do zakupu oraz życzyć Wam udanego polowania na ufoki. ***Krzysiek***

Grafika 89% Grywalność 90%
Oryginalność 75% Dźwięk 81%

Bardzo smaczny kąsek zarówno dla fanów X-COM, jak i dla pozostałej publiki.

WERDYKT 86%

Descent: FreeSpa







Pełny tytuł tej gry to „Descent FreeSpace: The Great War". Nie zdziwiłony mnie, jakby ktoś po zobaczeniu słowa „descent" w nazwie, pomyślał że to kolejna część „Descenta". Nie zdziwiłoby mnie też, gdyby ten ktoś uświadomił sobie po chwili jak bardzo się myli...



Na pewno pamiętacie nieśmiertelnego „Descenta", co? Ach, ganiało się po tych korytarzach pełnych robotów i po dłuższym graniu dostawało „oczokręćka". W każdym razie „Descent" nie musiał podobać się każdemu, ale słyszeli onim niemal wszyscy. Idąc za ciosem Interpaly wydał kolejną część, a mianowicie „Descent 2". Też była to odjazdowa gierka, jednak nie wnosiła tyle rewolucyjnych rozwiązań co „jedynka" (no wiecie, ta pełna swoboda ruchów, brak grawitacji, itd.). Mimo to i druga część zdobyła swoich zagorzałych zwolenników, a to dzięki dodaniu patch'a obsługującego 3Dfx'y, oraz chełmy wirtualne. No cóż, działo się to jakieś dwa latka temu, a dzisiaj już wiemy że producenci szykują nam „Descenta 3" (już na Gwiazdkę!). Ma on pobić oprawą audiowizualną, jak i samą grywalnością słynnego „Forsaken". Na pewno mu się to uda, ale nie uprzedzajmy faktów. W oczekiwaniu na „trójkę" autorzy tej serii sprawili nam miłą niespodziankę w postaci tej oto gry – „Descent: Freespace ..." Co ta gra ma wspólnego ze swoimi poprzednikami? Ano oprócz tytułu praktycznie nic. „Descent: Freespace" to symulator walk kosmicznych, który jak na strzelaninę 3D jest po prostu za trudny, dlatego też przeznaczony jest raczej dla maniaków „X-wing Vs. Tie Fighter", jak i „I-War". W moim mniemaniu jest to najlepszy symulator kosmiczny jaki do tej pory zrobiono. Ale takie jest tylko moje zdanie, które zamierzać poprzeć argumentami zawartymi w

INFO

Wydawca:	**Interplay**
Producent:	**Parallax Software**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**165.00**
Dystrybucja:	**CD-Projekt**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 133 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

poniższym tekście. Całej historyjki dowiadujemy się z przepięknie wyrenderowanego intra. Tak nawiasem mówiąc, to już dawno nie było tak rewelacyjnej czołówki w żadnej grze. W każdym razie film (bo tak można nazwać intro) rozpoczyna się sekwencją lotu „nadwyrężonego" myśliwca kosmicznego Konfederacjii Ziemskej. Spanikowany pilot wzywa posiłki przez radio, krzycząc przy tym w niebogłosy. Oficer łącznikowy próbuje uspokoić pilota, tłumacząc mu, że wyśle mu eskadrę myśliwców, tylko wtedy kiedy powrócą one z patrolu. Spanikowany pilot majaczy coś o dziwnych statkach, które napadły na jego konwój i zniszczyły prawie wszystko. Oficer próbuje mu wytłumaczyć, że to „tylko" kolejna zasadzka Vassudan'ów (rasy, która znajduje się w stanie wojny z Ziemianami). Niestety żołnierz krzyczy że to było coś zupełnie innego i będzie próbował wrócić do bazy. W tejże chwili z nadprzestrzeni wyskakuje kilka statków i gdy myśliwiec Konfederatów próbuje skoczyć w nadprzestrzeń, rozwalają go...



Tak szczerze mówiąc, to nie zwróciłbym uwagi na intro, gdyby nie fakt, że jest ono zrobione na naprawdę wysokim poziomie. Naprawdę warto zobaczyć. Akcja „Freespace" rozgrywa się w dalekiej przyszłości, kiedy to Ziemianie prowadzą wojnę z rasą Vassudan'ów. Tobie graczu, przychodzi się wcielić w rolę początkującego pilota Konfederacji. I tak rozpoczyna się gra. Na wstępie warto zajrzeć do opcji, gdzie możemy zmienić stopień szczegółowości grafiki włączyć/wyłączyć akceleracje 3D (coś dla posiadaczy 3Dfx'ów i nie tylko) oraz zmienić klawisze sterowania myśliwcem. Warto to wszystko zrobić zanim przystąpimy do właściwej rozgrywki. Jako świeżo upieczony rekrut, naszą służbę zaczynamy od treningu (któy na szczęście można ominąć), gdzie instruktor uczy nas dokładnego sterowania naszą nową maszyną. Jednak jako weteran symulatorów kosmicznych, przeskoczyłem ten nieistotny epizod i rozpocząłem kam-

ce



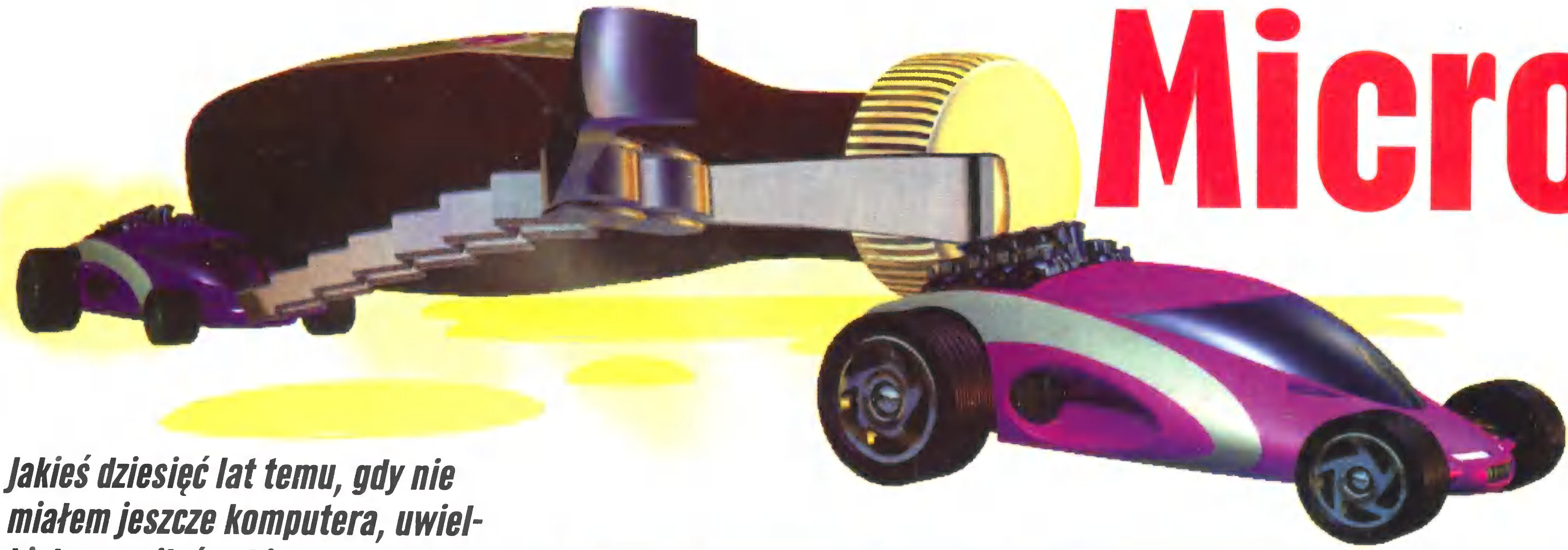
panię. Pierwsza misja była naprawdę prosta i rutynowa – patrol dookoła naszej bazy. I kiedy znalazłem się za sterami mojego myśliwca zmiękłem... Tak genialnej grafiki i grywalności, już nie wspominając o dźwięku, dawno nie widziałem! Świetne tekstury statków, na których widać nawet napisy, doskonałe błyski działek laserowych i coś naprawdę rzadko autorzy symulatorów umieszczają w swoich programach – uczucie ograniającej nas pustki kosmicznej, która jakby „żyje" własnym życiem. Wiem że piszę nie jasno, ale chodzi mi o to, że lecąc statkiem w pewnej misji ujrzałem „stadko" asteroidów, słońce oślepiało mnie, a dookoła mnie były dziwne smugi świateł. Naprawdę, programistom udało się stworzyć realistyczny świat. Kontynuujmy jednak dalej opis grafiki. Warto wspomnieć o wybuchach, które w odgrywają dość ważną rolę. Są to najlepsze eksplozje jakie kiedykolwiek widziałem! Statek majestatycznie wybucha, po czym wszędzie latają jego szczątki. Po prostu rewelacja. Będąc już przy grafice należałoby wspomnieć naprawdę dobrym enginie „Descent: Freespace". Jest on cholernie szybki!. Już na P166 z 3Dfx można włączyć wszystkie detale i bawić się w wkurzanie wieży (czytaj: przelatywanie obok mostku dowódcy, znajdującego się na statku-bazie)... Muzyka również jest świetna. Dynamicznie współgra z tym co aktualnie dzieje się na ekranie. To samo zaś tyczy się efektów dźwiękowych, które są na najwyższym poziomie. Właściwie to piszę o tej grze w samych superlatywach, ale wierzcie mi – ona prawie całkowicie pozbawiona wad! To co najbardziej zapewne interesuje wszelakich oblatywaczy myśliwców, to realizm i strategia. Co do pierwszego to owszem jest on niezły. Natomiast wątek strategiczny, może nie jest tak rozbudowany jak w „X-Wing Vs. Tie Fighter" jednak jest on na wysokim poziomie. Jako dowódca eskadry możemy wydawać podwładnym rozkazy, a jest ich naprawdę wiele. Dla samych podopiecznych jest ich około dziesięciu, nie wspominając o innych statkach znajdujących się na terytorium, w którym wykonujemy misję. Najciekawsze jest jednak to, że zawsze możemy wezwać statek naprawczy, który gdy zredukujemy prędkość do 0, zadokuje do nas i załaduje nam po fulla amunicji. I jeszcze jedno: już dawno nie czułem takiego klimatu, kiedy lecąc na wielki transportowiec Vassudanów (coś jak Super Star Destroyer w „XvT") odpaliłem torpedy i ominąłem go szerokim łukiem obserwując jak wybucha. Dla tej gry po prostu warto żyć!

Warto też wspomnieć o fabule, która gra tu nie bagatelną rolę. W miarę naszych postępów będzie się ona oczywiście rozwijać. Po kilku początkowych misjach przychodzi to co tygrysy lubią najbardziej – pamiętacie intro? Tak, tak, dochodzi do spotkania obcej rasy, która niespodziewanie atakuje naszą flotę podczas jednej z bitw z Vassudanami. I wtedy dochodzi do zawarcia pokoju z Vassudanmi Czyli koniec tytułowej „Wielkiej Wojny". Co nas czeka? Ramię w ramię walczymy z Vassudanami przeciwko paskudnym Shivanom. Dochodzi do tego odkrycie przez nasze dowództwo konwoju z wroga z nieznaną technologią tarczową oraz stealth. Zapowiada się nieźle, co? Więcej fabuły nie zdradzam, powiem tylko że jest ona naprawdę zaskakująca... Przyszedł w końcu czas na podsumowanie – warto czy nie warto zainwestować w „Descent: Freespace"? Jeśli tak jak ja kochasz kosmiczne symulatory, to na pewno, jeżeli zaś zwabił Cię tylko tytuł to się zastanów... może je pokochasz? Na ocenę końcową wpływa przede wszystkim wspaniała grywalność, która ostatnio jest zastępowana bardziej oprawą audiowizualną. Na ocenę ma także wpływ grafika, muzyka i wszechobecny klimat. Gorąco polecam! ***Szycha***

Grafika 90% Grywalność 95%
Oryginalność 90% Dźwięk 80%

Najlepszy symulator walk w kosmosie.
Po prostu No.1

WERDYKT **92%**



Micro

Jakieś dziesięć lat temu, gdy nie miałem jeszcze komputera, uwielbiałem umilać sobie wolny czas zabawą małymi samochodzikami i urządzaniem z kolegami wyścigów w piaskownicy.

INFO

Wydawca:	**Codemasters**
Producent:	**Codemasters**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**175.00**
Dystrybucja:	**Mirage**
Platforma:	**PC, PSX**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 166 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**





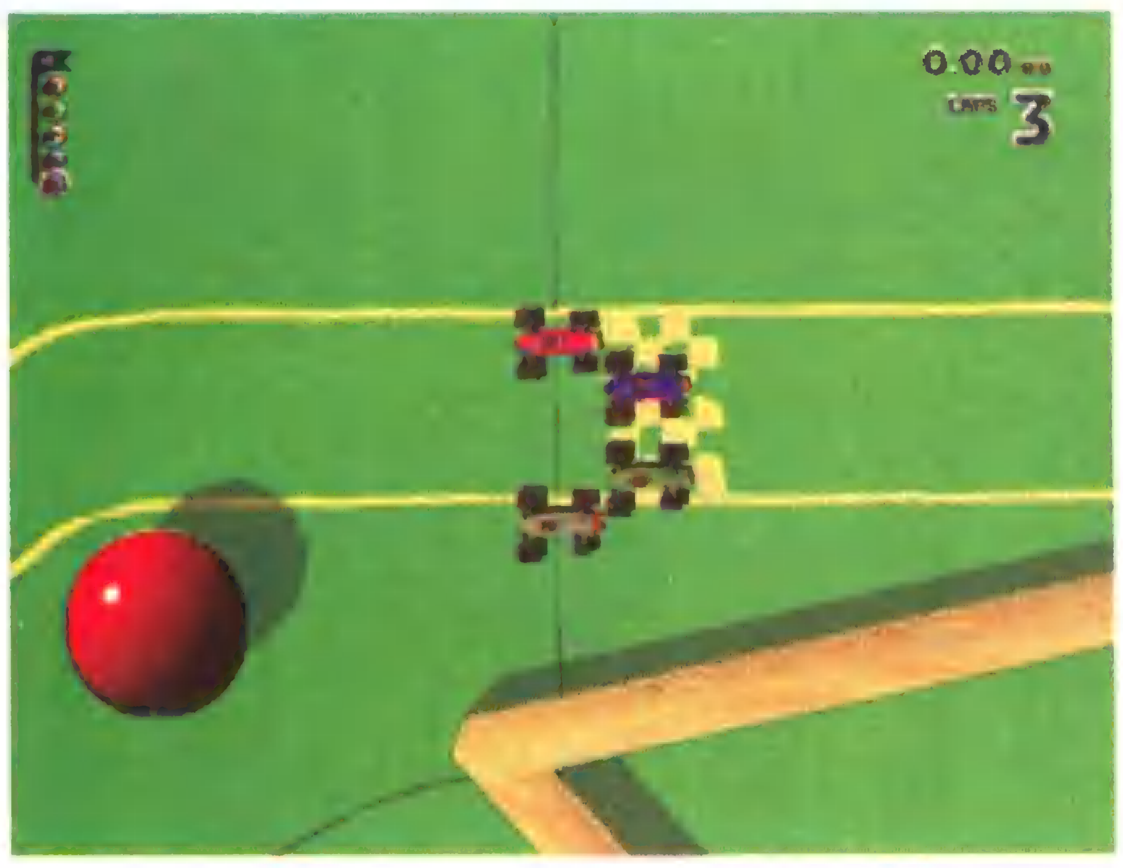
To były piękne czasy. Chwaliłem się wtedy wśród kolegów każdym nowo zdobytym modelem. Potajemnie przynosiło się te cacka do przedszkola, a nawet szkoły, i w pełni obawy obserwowało się, czy nie widzi ich Pani wychowawczyni. Nietrudno było bowiem stracić takie zabaweczki przez konfiskatę. Nie wiem jak u was, ale tak właśnie było u mnie w przedszkolu. Pamiętam, jak bardzo oczekiwałem na każdą gwiazdkę, gdyż wtedy wśród prezentów dostawałem najwięcej modeli. Teraz jest zupełnie inaczej. Siedmio czy dziesięciolatkowie pod choinkę dostają nie błyszczące samochodziki, ale najnowsze gierki komputerowe. Szkoda, ale cóż, takie to już czasy nastały. Teraz, zamiast iść z kumplami na podwórko, aby pościgać się swoimi cackami, przedszkolaki siadają przed komputerem i włączają „Carmageddon". A może by tak zagrali w coś innego, noo, niech pomyślę – może w „Micro Machines V3"? Hmm... tak, to chyba jest dobry pomysł. „MMV3" jest trzecią częścią znanej serii firmy Codemasters. Dwie poprzednie wydane były kilka lat temu i przyniosły owej firmie sławę i pieniądze. Pierwsza część prawie od razu stała się hitem, a to za sprawą bardzo oryginalnego pomysłu, fantastycznego (jak na tamte czasy) wykonania, oraz najważniejszego: ekstremalnie wysokiej grywalności, potęgowanej jeszcze bardziej przez świetną zabawę multiplayer. Nic więc dziwnego, że „Mistrzowie Kodu" postanowili pójść z duchem czasu i wydać trzecią część gry toczącą się w pełnym trójwymiarze. Ale na pewno wielu czytelników nie grało w poprzednie części „Micro Machines", dlatego dla nich postanowiłem przybliżyć nieco temat. Otóż, jak sama nazwa gry wskazuje, mamy w niej do czynienia z małymi maszynami. Nie bez powodu gra nie nazywa się „Micro Cars", ponieważ oprócz standardowych samochodzików znajdziemy też motorówki, albo nawet miniaturki śmigłowców. Tak więc, tymi małymi zabawkami ścigamy się po różnych torach. Nie są to jednak zwykłe trasy, lecz tory biegnące po kuchennym stole, szkolnym biurku, czy też w domowym ogródku. Przyznać trzeba, że pomysł jest przedni i nawet dziś nie stracił dużo na atrakcyjności. Omawianą dziś gierę widziałem kilka miesięcy temu u kolegi na PSX. Już wtedy zapałałem do niej miłością, bo bardzo spodobała mi się nowa, piękna grafika oraz możliwość gry w kilka osób. Niewiele brakowało, abym kupił sobie wtedy tę konsolę, jednak dzięki Bogu, doszła mnie informacja, że „MMV3" ma zostać wkrótce wydane na peceta. Czekałem, czekałem, no i się w końcu doczekałem. I muszę powiedzieć, że warto było czekać.

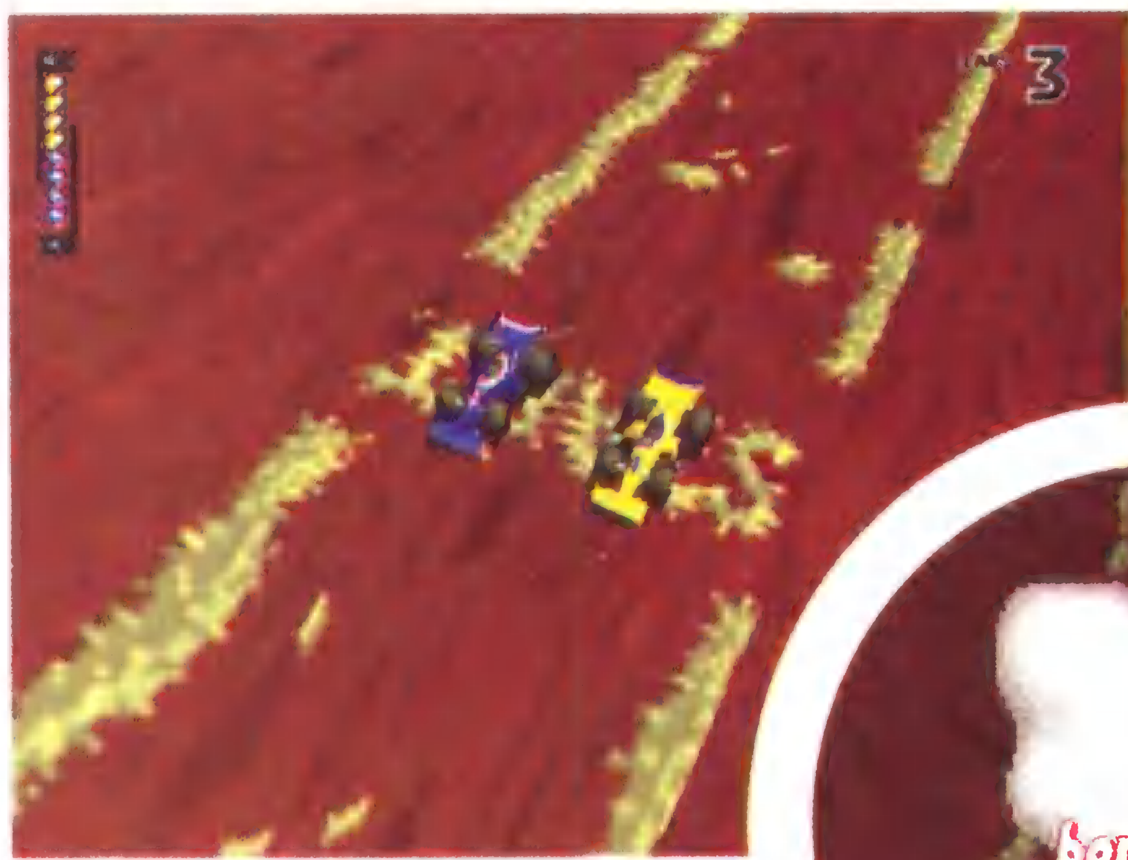
Wyścig z żywym przeciwnikiem to prawdziwa ekstaza...

Na początku gry do wyboru mamy, jak w każdej takiej grze, kilka opcji rozegrania wyścigu. Dość ciekawą jest Driving Shool, gdzie miły damski głos, po kolei tłumaczy nam jak prawidłowo poruszać się małymi samochodzikami. Szkoła jazdy podzielona jest na kilka etapów, po przejściu których stajemy się prawdziwymi mistrzami kierowni-

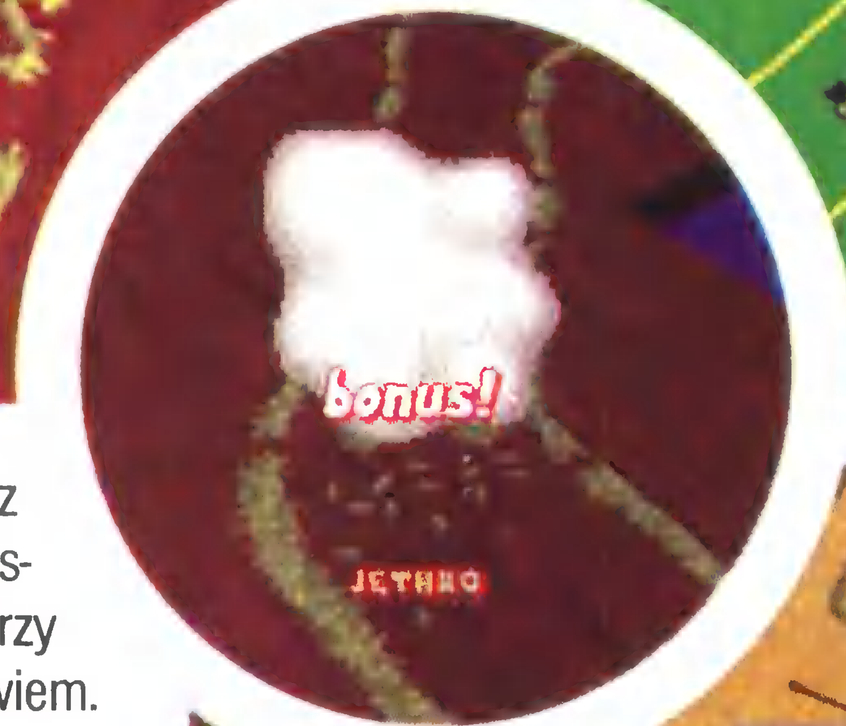


Machines V3





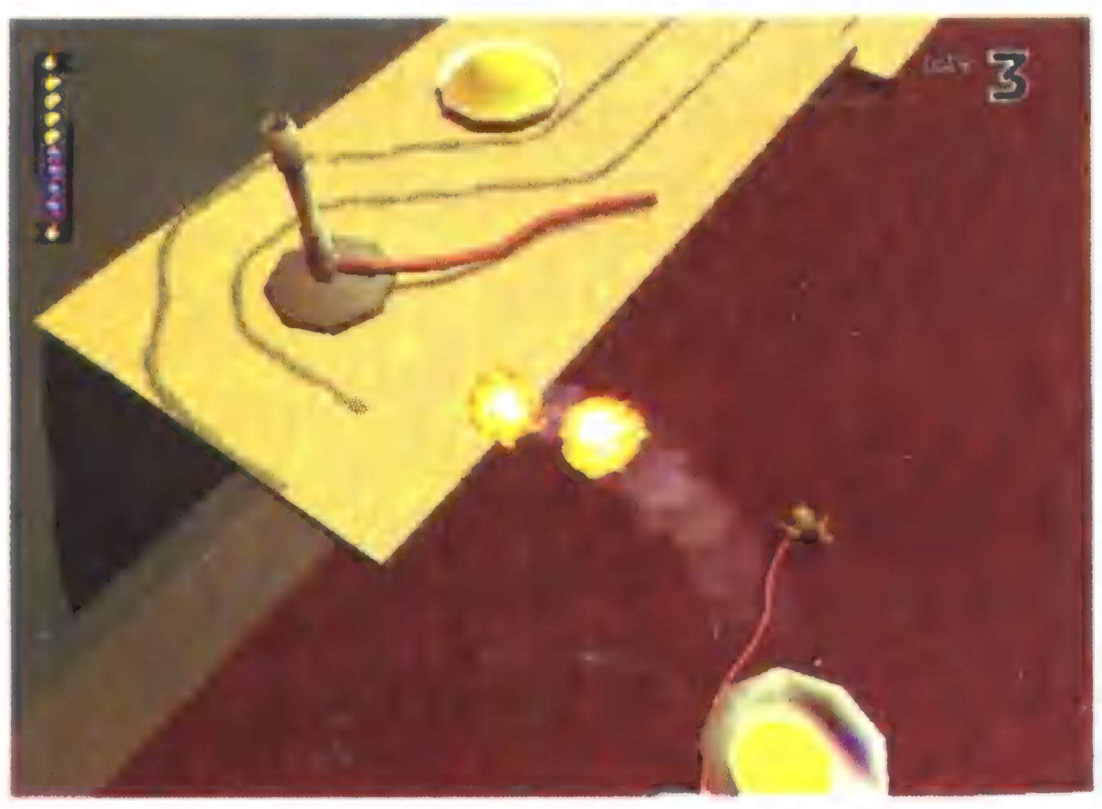






cy. Wtedy z powodzeniem możemy przystąpić do dalszej rozgrywki. Do wyboru mamy opcję Head To Head, czyli rozegranie serii wyścigów z komputerem, Tournament, czyli turniej z kilkoma komputerowymi przeciwnikami, oraz Time Trial, czyli wyścig z czasem. To jednak nie wszystko, bo do naszej dyspozycji pozostaje jeszcze kilka opcji gry multiplayer. Pierwszą jest zwykły wyścig. Można zaprosić do gry nawet 6 osób, ale warunkiem jest posiadanie nie przycinającej się klawiatury i gameportu zdolnego obsłużyć cztery cyfrowe dżoje (lub gamepady). Można też wybrać cały turniej multiplayer, oraz wzmagania czasowe. Huh... przyznać trzeba, że jest tego sporo i starczy na kilka tygodni ciekawej zabawy. Tym bardziej, że do wyboru mamy ponad czterdzieści tras, które biegną w kilku różnych lokacjach. Tak więc, jak już zresztą wspomniałem wcześniej do wyboru jest jazda po: stole kuchennym, pracowni chemicznej, klasie szkolnej, wodnej sadzawce, domowym ogródku, stole bilardowym, a nawet po pizzy. W każdej z tych lokacji spotykamy mnóstwo związanych z nią przedmiotów. I tak na przykład jadąc





po stole bilardowym przeciskamy się po między kulami, plikami pieniędzy, kijkami, taliami kart i innymi podobnymi rzeczami. Z kolei podczas wyścigu po stole chemika, napotykamy na swej drodze ampułki, notatki, linijki, a nawet całą Tablicę Mendelejewa. I to prawdziwą – sprawdzałem! Gra nie polega jedynie na uczciwym ściganiu się. Na trasie bowiem można znaleźć różne bonusy skutecznie spowalniające przeciwników, takie jak rakiety, młoty, miny, kule ogniste i inne podobne rzeczy. Czasami nawet, niektóre pojazdy mają własne bronie, na przykład czołg unieruchamia przeciwnika poprzez wystrzelenie w jego kierunku pocisku. Właśnie, skoro już jesteśmy przy pojazdach, to trochę o nich opowiem.

Wybór jest bardzo duży. Możemy zasiąść za kierownicą bolidu formuły pierwszej, wywrotki, motorówki, Mini Morrisa, a nawet Monster Trucka i wspomnianego wcześniej czołgu. Jest jeszcze kilka innych ciekawych pojazdów. Nie będę jednak się o nich rozpisywał – kupicie grę – to zobaczycie. Sterowanie na początku może sprawiać trudności, zwłaszcza szybszymi pojazdami. Na szczęście jeżdżą one zgodnie z prawami fizyki, czyli im szybciej jedziemy – tym łatwiej wpaść w poślizg, nie wyrobić się na zakręcie i np. zlecieć ze stołu. Prawidłowe są też różnice w sterowaniu między zwykłym samochodem, a motorówką. Dla każdej z tych zabawek trzeba wyrobić sobie odmienną technikę sterowania. Przeszkadzają w tym trochę niefortunnie rozmieszczone klawisze do sterowania, choć po dłuższej praktyce można się przyzwyczaić. Teraz trochę o grywalności. A jest ona wysoka nawet w trybie singleplayer. Można sobie wybrać, zależnie od własnych umiejętności, odpowiedni poziom trudności. Na najłatwiejszym wszystko idzie po dobrej drodze, i dosłownie, i w przenośni. Trasy są na tym poziomie w miarę łatwe, a samochody powolne, przez co wyścig wygrać jest w miarę łatwo. Jednak tryb gry single player to zaledwie 50% grywalności trybu multiplayer. Wtedy dopiero zaczyna się prawdziwy odjazd. Gra z żywym przeciwnikiem jest dużo bardziej emocjonująca i wciągająca. A jak do gry zaprosimy jeszcze kilka następnych osób – prawdziwa ekstaza! Na początku napisałem, że „Micro Machines V3" to wymarzona gra dla przedszkolaków, ale nie tylko! Nie wspomniałem jeszcze nic o nowej, trójwymiarowej grafice, a to przecież jest największą nowością trzeciej części. Rozgrywka teoretycznie jest przedstawiona podobnie, jak w poprzednich częściach. Samochodziki widzimy z góry, jednak pod lekkim kątem (czyli w rzucie izometrycznym), czego poprzednio nie było. Ani trasy, ani samochody nie są już zbudowane z płaskich bitmap, tylko z trójwymiarowych wielokątów. Dzięki temu wszystko teraz wygląda dużo bardziej realistycznie. Samochodziki – mimo że malutkie, zrobione są bardzo dokładnie i starannie. Otoczenie tras też w pełni trójwymiarowe, łącznie nawet z głupimi zapałki rozsypanymi na stole. Gra, a jakże by inaczej, obsługuje większość współczesnych akceleratorów 3D. Dzięki temu wygląda bardzo kolorowo i rusza się bardzo płynnie. Tryb bez akceleracji nie jest wcale dużo brzydszy, jednak jego płynność pozostawia wtedy sporo do życzenia. Dźwięk jest niezły. Dziwi mnie troszkę fakt, że te same piski opon, uderzenia, czy niektóre odgłosy silników słyszałem niedawno w innej grze ze stajni Codemasters, w „TOCA: Touring Car Championships". Panowie odpowiedzialni za dźwięk mogliby się jednak postarać o coś innego, ale cóż, jak gonił ich czas, to co mieli biedaki zrobić.

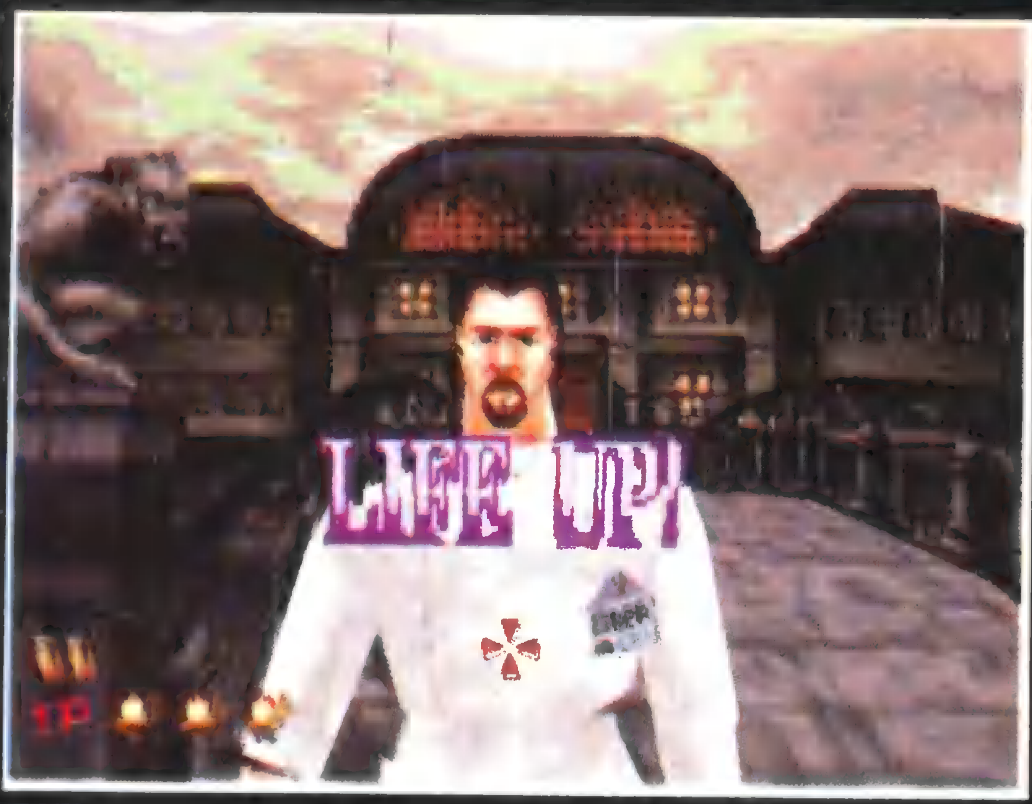
Generalnie, trzecie podejście Codemasterów trzeba uznać za udane. Stary pomysł w nowej oprawie wyszedł im bardzo dobrze. Świetna grafika i znakomity tryb multi player robią swoje. Jest to jedna z niewielu gier, która oferuje tak znakomitą zabawę kilku graczy przy jednym komputerze. Polecam grę wszystkim, niezależnie od wieku. ***Krzysiek***



Grafika 89% Grywalność 90%
Oryginalność 86% Dźwięk 80%

Super zabawa w trybie single player i jeszcze lepsza w multi player.

WERDYKT **90%**







The Hous











INFO

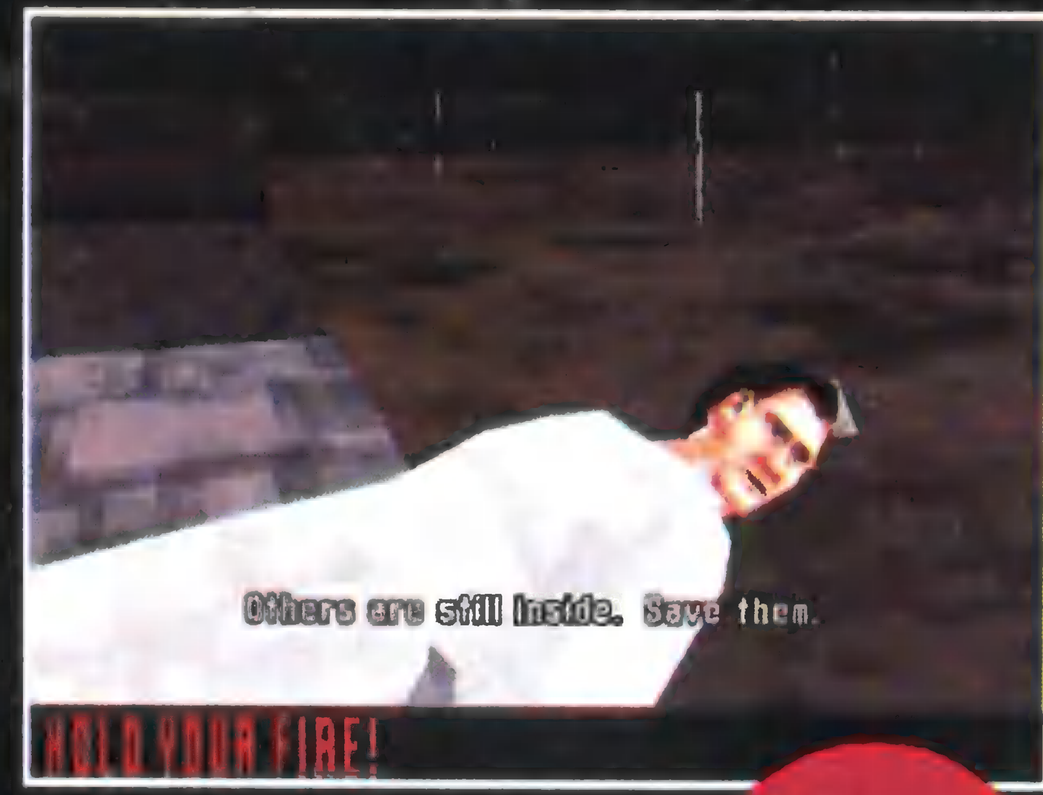
Wydawca:	Sega
Producent:	Sega PC
Data wydania:	Już jest
Cena:	160.00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC, Saturn
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Stara, dobra firma SEGA już od dawna konwertuje swoje konsolowe i automatowe produkcje-przeboje na pecety, próbując zarobić w ten sposób jakiś dodatkowy grosz. Konwersje owe są czasami niezłe, a czasami beznadziejne. „The House Of The Dead" na szczęście należy do tej pierwszej grupy.

W grze wcielasz się w postać prywatnego detektywa, który pewnego dnia dostaje od swej przyjaciółki, Sophie, wiadomość. Mówi ona o wielkim domu, w którym dzieją się straszne rzeczy. Przyjeżdżasz, więc do owej posiadłości i po chwili uzmysławiasz sobie, że znalazłeś się w ogromnym niebezpieczeństwie. Tak w wielkim skrócie przedstawia się fabuła. „THOTD" należy do tak zwanych „celowniczków". Na ekranie komputera toczy się akcja, a Ty sterując celownikiem zwalczasz coraz to nowych przeciwników. Nie jest to zbyt nowatorski i pomysłowy sposób przedstawienia akcji, mimo to jednak, w „celowniczki" gra się zaskakująco przyjemnie. Do omawianej dziś giery przysiadłem z dużo większym zainteresowaniem niż np. do „Virtua Cop", gdyż jest tutaj poruszony temat, który bardzo lubię: opuszczony dom, zombiaki, eksperymenty genetyczne i te sprawy... Gra jest dużo bardziej rozbudowana niż inne produkcje tego typu. Do wyboru mamy kilku bohaterów, różniących się celnością, posiadaną bronią, czy szybkością. Do zakończenia prowadzi nie jedna ścieżka, a kilka. Od tego jak postąpimy w danym momencie, zależy dalsza akcja. Na przykład, jak ocalimy komuś życie, to z wdzięczności powie nam o jakimś tajemnym przejściu. Albo jak w porę nie zastrzelimy jakiegoś potwora, to podejdzie on do nas i zrzuci do innego pomieszczenia, z którego prowadzi inna droga do końca levelu. Przeciwników spotykanych w grze jest dość sporo, na dodatek są ich różne rodzaje (a z tym bywa różnie w innych grach). Tak więc jest kilka typów zombiaków: gryzące, plujące, rzucające siekierami,







e Of The Dead









itp. Są też potwory wodne, latające, oraz oczywiście groźni bossowie. Wartym odnotowania jest fakt, że jak np. strzelimy takiemu zombiakowi w głowę, to pada on od razu, a jak trafimy w brzuch lub nogę, to musimy strzelić kilka razy. Broni jest tylko jednego typu. Poszczególne egzemplarze różnią się między sobą jedynie pojemnością magazynka, a co za tym idzie częstotliwością przeładowywania. Poziom trudności można sobie dokładnie wyregulować, gdyż poza standardowym wyborem, można ustalić ilość żyć, włączyć opcję automatycznego przeładowywania magazynku itp. Nie znajdziemy w tej grze standardowych apteczek. Rekompensatą jest to, że np. jak uratujemy kogoś, to dostaniemy w nagrodę dodatkowe życie. Dodatkowe życia są również poukrywane w beczkach, skrzyniach, itp. „THOTD" należy do gier, w których można się naprawdę przestraszyć. Często bowiem zdarzają się sytuacje, że np. w krętym korytarzu zza jednym z rogów kryje się potwór, albo sytuacja, gdy bohater nagle się obraca i widzi za sobą mnóstwo zombich biegnących w jego kierunku. Akcja toczy się bardzo dynamicznie, dlatego gra nie dorównuje klimatem takim produkcjom jak „Resident Evil" czy kultowe „Alone In The Dark". Nie mniej jednak klimat przygnębienia i strachu jest dosyć odczuwalny. Grywalność jest bardzo wysoka, jak zresztą w innych tego typu grach. Tu jednak gra jest jeszcze bardziej grywalna względu na ciekawą tematykę. Muszę też wspomnieć o możliwości gry dla dwóch graczy – zabawa jest jeszcze ciekawsza oraz łatwiejsza (co dwie głowy to nie jedna...). Oprawa gry jest w miarę dobra. Zarówno dźwiękowa, jak i graficzna. Właśnie – grafika nawet bez akceleratora wygląda niczego sobie. Potwory są bardzo porządnie skonstruowane, a lokacje mają sporo szczegółów. Odgłosy zombich są bardzo realistyczne (chociaż skąd ja to mogę wiedzieć – nigdy przecież takiego kolesia nie spotkałem :-), różnorakie chrąknięcia, chlupnięcia są bardzo obrzydliwe czyli jak najbardziej prawidłowe. Chciałbym tej grze dać wysoką ocenę, ale nie mogę. Posiada ona mianowicie jedną, ale za to wielką wadę. „THOTD" jest strasznie krótka. Na całą grę składają się cztery krótkie levele – to zdecydowanie za mało! Ratunkiem jest ustawienie poziomu na hard – wtedy trzeba się trochę pomęczyć. Mimo wszystko jednak gra mogłaby być zdecydowanie dłuższa. ***Krzysiek***





Grafika 85% Grywalność 72%
Oryginalność 79% Dźwięk 79%

Udane połączenie „Resident Evil" z „Virtua Cop", jednak gra jest zdecydowane za krótka!

WERDYKT 75%

Gdy otwierałem pudełko z grą, to w wewnętrznej jego części zauważyłem napis: „Uwaga: Jeśli cierpisz na chorobę morską, lepiej nie jedz nic przed rozpoczęciem gry". Ciekawe...

Powerboat Racing







INFO	
Wydawca:	**Interplay**
Producent:	**VR Sports**
Data wydania:	**Tel.**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**CD-Projekt**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**

Projektant opakowania niewątpliwie zaryzykował, umieszczając taki napis. Mógłby on doskonale posłużyć do zmieszania gry z błotem. Wiecie – jakiś wkurzony recenzent mógłby napisć coś w stylu: „co prawda nie cierpię na morską chorobę, ale gdy zobaczyłem tę grę, to od razu zrobiło mi się niedobrze...". Widocznie jednak ów projektant musiał być mocno przekonany, że gra jest ponadprzeciętna. I muszę przyznać, że miał w tym nawet trochę racji...

„Powerboat Racing" jest raczej czystą zręcznościówką. Ścigamy się motorówkami w jednej z trzech klas. Od najwolniejszych – mających silniki 750 ccm, przez trochę szybsze (900 ccm), aż do najszybszych (1150 ccm). Możemy wybrać jeden z kilku dostępnych trybów rozgrywki, a są nimi: praktyka, wyścig we dwóch, wyścig na czas oraz wyścig, w którym przy każdym okrążeniu odpada jeden zawodnik i arcade, czyli normalna rozgrywka, w której startuje naraz kilkoro zawodników. Jeśli zwyciężymy na wszystkich trasach w trybie arcade, uaktywniają się jeszcze dwa: championchip – czyli mistrzostwa, i slalom – czyli próba zręcznościowa. Wybór, jak widać jest duży. Do tego dochodzi jeszcze opcja multiplayer. Można grać po sieci do 6 osób lub na podzielonym ekranie – do 4 osób (chociaż gra wtedy bardzo zwalnia). Do wyboru mamy osiem tras, a następne udostępniają w stosownie, do odnoszonych przez nas sukcesów. Trasy są dość zróżnicowane, głównie pod względem graficznym: od upalnej Amazonii, przez Nowy Jork i Japonię, aż do lodowatej Szwecji. Możemy na nich spotkać mnóstwo wyskoczni, na których przy umiejętnym poprowadzeniu motorówki można wykonać efektowny obrót w pionie o 360 stopni. Są też bardziej subtelne niespodzianki, charakterystyczne dla krainy, po jakiej się ścigamy. Jedną z takich niespodzianek jest charakterystyczny napis „Solidarność", wymalowany na jednym z murów na trasie w Rosji. Można spotkać też po drodze topielca, który wpadł do kanału, dookoła latają śmigłowce i ogólnie bardzo wiele się dzieje. Na pewno na brak atrakcji i nudę narzekać w tej grze nie można. Sterowanie jest w miarę proste, jednak nie ogranicza się tylko do czterech kursorów. Można mianowicie jeszcze sterować silnikiem łodzi, umieszczając go pod odpowiednim kątem w stosunku do powierzchni wody. Można w ten sposób uzyskać bardzo ciekawe efekty. Jeżeli wysuniemy silnik w górę, dziób motorówki podniesie się i jest szansa, że na wyskoczni łódź wykona efektowną akrobację. Jeżeli natomiast zanurzymy silnik głębiej, dziób motorówki opadnie i po wyskoczeniu można efekciarsko zejść pod wodę i płynąć w ten sposób przez chwilę. Ogólnie rzecz biorąc gra się całkiem fajnie i przyjemnie, co znacznie podnosi poziom grywalności. Co prawda gra na początku jest troszkę trudna, ale w tym przypadku jest to wyłącznie zaletą. Oprawa wizualna jest na dobrym poziomie. Gra korzysta z życiodajnej mocy procesora 3Dfx (a jakże by inaczej). A co to oznacza, chyba nie muszę wam mówić. Woda wygląda bardzo prawdziwie i okoliczne zabudowania odbijają się na jej falującej powierzchni. Motorówki wyglądają ładnie, lecz gdy jest ich kilka na ekranie prędkość animacji wyraźnie spada. Spod pędzących motorówek wytryskują fontanny wody, co szczególnie ładnie wygląda na powtórkach. Dźwięk silnika jest bardzo przyzwoity, i w miarę realistyczny. Do tego dochodzi komentator, który na żywo zdaje nam sprawozdanie z naszych wyczynów. Można też wybrać sobie jedną z kilku ścieżek dźwiękowych zawartych na kompakcie w formie audio.



Gra ogólnie jest całkiem przyzwoita, choć nie mogę dać większej oceny, bo jest dużo więcej ambitniejszych produkcji. Jednak polecam ją przede wszystkim fanom zręcznościówek. Nie ma tu również żadnej przemocy, co przemawia za faktem, że gra swobodnie może być kupiona dzieciakom. ***Krzysiek***

Grafika 79% Grywalność 78%
Oryginalność 90% Dźwięk 80%

Niezła gierka, nadaje się do popykania.

WERDYKT 73%







Redline Racer

INFO

Wydawca:	Ubi Soft
Producent:	Criterion
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, karta 3D, Win95

Firma Criterion Studios jest znana ze swojej poprzedniej produkcji – „Subculture", która tak nawiasem mówiąc była całkiem dobra. W końcu przyszedł czas na ich nową grę, wyścigi motocyklowe – „Redline Racer".

Pierwsze pytanie, które od razu się nasuwa: czy „RR" jest lepsze od „Moto Racera"? Spróbuję odpowiedzieć na nie w tej recenzji. Kiedy obejrzałem screeny zamieszczone na pudełku, długo się zastanawiałem, czy aby na pewno pochodzą one z gry, czy to tylko prerenderowane obrazki. Nie wierzyłem, że na pececie można uzyskać tak dobrą grafikę. Byłem pewien obaw kiedy odpalałem gierkę. Jednak to, co zobaczyłem na ekranie, przeszło moje najśmielsze oczekiwania. Ale wróćmy do sedna sprawy. „RR" to wyścigi motocyklowe w pełnym tego słowa znaczeniu. Mamy do wyboru kilka motocykli, które różnią się między sobą parametrami, takimi jak: przyczepność opon, sterowność, szybkość itd. itp. Oprócz tego możemy jeszcze zdecydować czy nasz motor będzie miał automatyczną, czy też ręczną skrzynię biegów. Jak widać, autorzy gry postawili na maksymalną zabawę, rezygnując trochę z prawdziwego realizmu jazdy – brak setupu przed wyścigiem, jak np. w „Grand Prix 2". Ale wydaje mi się, że dzięki temu gra zyska większe grono zwolenników. To, co najbardziej interesuje wszystkich, to trasy. Jest ich dokładnie 10. Jednak te ostatnie są przewidziane raczej dla prawdziwych kozaków, a to ze względu na ogromny poziom trudności. Startując pierwszy raz mamy do wyboru 3 tory, z czego dwa pierwsze są do przejechania, a już nad trzecią trzeba się trochę pomęczyć. Może teraz kilka słów o grafice „RR". Jest ona po prostu powalająca!





Niesamowite scenerie, wśród których nam się przyjdzie ścigać, dopełniają efektu całości. Doskonałe sylwetki motocykli, świetne refleksy światła odbijające się na szybie, to jedne z prawdziwych majstersztyków, jakie przyjdzie nam oglądać. Na ekranie naszego monitora dzieje się naprawdę dużo – latają helikoptery, ptaki, na ośnieżonych szczytach gier odbijają się promienie słońca. Słowem rewelacja! Wszytko to chodzi już w miarę płynnie na 3Dfx i P133. Czyli nie tak źle. Wierzcie mi na słowo – tak dobrej grafiki nie widzieliście już dawno. Obiecałem, że napiszę czy „RR" jest lepszy od „Moto Racera". Jeśli chodzi o grafikę i dźwięk (o którym za chwileczkę) to tak. Natomiast jeżeli weźmiemy pod uwagę fakt, że w „MR" mogliśmy uczestniczyć w prawdziwych motocrossach, to nie. Summa summarum „Redline Racer" według mnie bije na głowę wspomnianego już „MR".

Dźwięk to także kawał niezłej roboty. Wspaniała, „techniczna" muzyka z przeplatającymi się w tle gitarami robi wrażenie i pompuje do naszej krwi świeże dostawy adrenaliny. Natomiast efekty dźwiękowe są standardowe – szczerze mówiąc, jakich dźwięków można się spodziewać po wyścigach? Szum silnika (właściwie to ryk zarzynanego silnika), głos spikera i praktycznie nic więcej. Wśród opcji programu mamy standardowy Arcade (czyli zdobywanie kolejnych tras, z coraz lepszym wynikiem) oraz Time Trial (czyli ściganie się na czas z własnym duchem).

Kończąc tę euforyczną recenzję chciałbym dodać, że naprawdę dawno już nie było tak dobrych wyścigów. Powalająca grafika, doskonała muzyka to główne atuty „Redline Racer". Przede wszystkim warto zwrócić uwagę na całkiem łatwy w obsłudze interface oraz nie takie duże wymagania sprzętowe. Wierzcie mi – naprawdę warto kupić ten produkt, tylko po to, aby pozachwycać się grafiką.

Szycha

Grafika 95% Grywalność 90%
Oryginalność 70% Dźwięk 80%

Rewelacyjne wyścigi motocyklowe, których u nas nigdy nie za dużo.

WERDYKT 90%

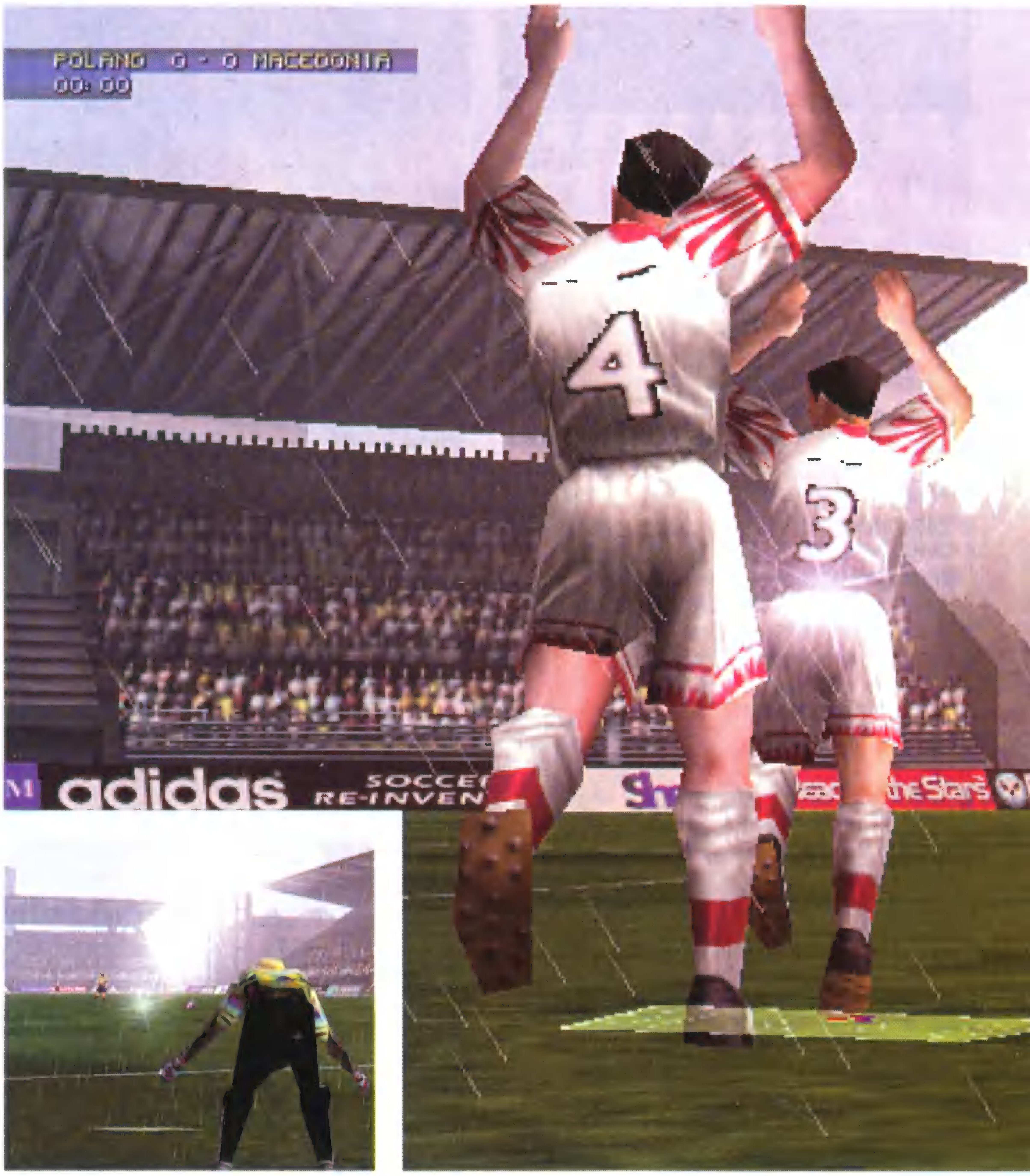
Adidas Power So

Kiedy czytacie te słowa, mistrzostwa świata już się rozpoczęły. Kibice między meczami mogą nerwowo obgryzać paznokcie lub... zagrać w nowego „Adidas Power Soccer".

INFO

Wydawca:	Psygnosis
Producent:	Shen Technologies
Data wydania:	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Środa, godzina 16.15 – wpadam do redakcji, gdzie nigdy nie można zaznać ciszy. CeFki krzyczą, Kayackashe nie chcą dopuścić (gryzą) do nowego kompa, Szychy dzwonią do RedNacza próbując odebrać pensję, a Barony grają w jakiegoś nowego hiciora na PSX-a. Jest to wymarzona sytuacja, by zgarnąć jakąś nową grę. Na mnie spadła odpowiedzialność zrecenzowania „Adidas Power Soccer 98". By pograć w redakcyjnym chaosie, trzeba jeszcze było zrobić porządek z całym towarzystwem (w tym pomógł mi Za-RedNacza i jego dar przekonywania ;]). CeFki się uspokoiły, Kayacki zwolniły miejsce, Szyszki odłożyły słuchawkę, a Barony usiadły obok mnie komentując moje poczynania.







Po uruchomieniu

gry naszym patrzałom ukazuje się menu, które stoi na przyzwoitym poziomie. Wszystkie opcje zilustrowane są w postaci zabawnych ikonek. Mi najbardziej spodobała się ikonka z sędziami: jeden miał zakryte oczy, inny zaś symbol dolara na koszulce (przekupny). Niby drobnostka, a cieszy. Standardowo do wyboru mamy: ligę, walkę o puchar, mecz przyjacielski i trening (można potrenować rzuty karne, zagrania, kiwanie, itp.). Oprócz tak oczywistych opcji jak długość czasu, warunki atmosferyczne, rodzaj murawy czy ustawienie kamery (4 rodzaje), możemy także włączyć radar (z założenia ma pomagać w akcjach ofensywnych), czy ułatwienie dla żółtodziobów (latający krzyżyk za piłką). Opcji jest naprawdę dużo i chyba nikt nie powinien narzekać na ich brak. Co z drużynami? Autorzy zawarli wszystkie liczące się drużyny narodowe (w tym Polskę :))). Oczywiście wszystkie składy są aktualne, co powinno ucieszyć nie tylko zagorzałych kibiców. Niestety, oprócz zmiany taktyki (dużo możliwości taktycznych) nie możemy głębiej ingerować w skład, np. zmienić wygląd piłkarza i jego statystyki, jak to miało miejsce w „FIFA 98". Autorzy dali nam możliwość wyboru stadionu. Co sądzicie o skopaniu tyłka Anglikom na ich własnym boisku? Gdy już zatwierdzimy wszystkie zmiany, uruchamia się właściwa gra i zawodnicy wybiegają

Sterowanie na początku może przysporzyć sporo kłopotów, szczególnie tym, którzy się przyzwyczaili do „FIFA 98".

Na boisko

Grafika nie jest arcydziełem na miarę „World Cup 98", ale przy zastosowaniu akceleracji wszystko wygląda całkiem przyzwoicie. Wygładzone tekstury, brak jakiejkolwiek pikselozy, wysoka rozdzielczość, przepiękny light sourcing (ah... to słońce – to po prostu trzeba zobaczyć na żywo), płynna animacja – czyli to, co tygrysy lubią najbardziej. A jak wygląda gra bez 3Dfx-a? Żałośnie! Jeżeli Twój

ccer '98









komputer nie jest uzbrojony w P166 MMX lub coś lepszego, to niestety, będziesz zmuszony grać w rozdzielczości 320x240, a jest to bardzo przykre doświadczenie. Jeżeli zaś włączysz hi-res, to zobaczysz co to „screenshot mode". Ruchy zawodników są jakieś dziwne. Trudno w tym przypadku stwierdzić, czy autorzy wykorzystali dobrodziejstwa systemu motion-capture. Razem z redakcyjnym gronem doszliśmy do wniosku, że piłkarze cierpią na... chorobę płaskostopia. Muzyka, jak i dźwięki stoją na przyzwoitym poziomie. Wszystkie uderzenia piłek, stęknięcia piłkarzy są oddane naprawdę realistycznie. Podoba mi się także doping kibiców. Kiedy wychodzimy na boisko, krzyczą. Kiedy strzelą nam bramkę, słyszymy zarówno zadowolenie, i smutek. W kwestii muzyczno-dźwiękowej nie mam się do czego przyczepić.

Sterowanie na początku może przysporzyć sporo kłopotów, szczególnie tym, którzy się przyzwyczaili do „FIFA 98". Piłka nie przykleja się do nogi, a kiedy podczas biegu próbujemy skręcić, tracimy ją. Takie sterowanie bardzo utrudnia zrobienie moich ulubionych akcji typu: dośrodkowanie do zawodnika i strzał ze szczupaka. Goście z Psygnosis postawili, na akcje niż na realistyczne odzwierciedlenie wydarzeń na boisku. Mimo że istnieje opcja przełączenia na tryb symulacji, nie dają ona pożądanych efektów. Wielki błąd!

Co z grywalnością?

Gra jest produkcją średnią. Nie wciągnęła mnie na długie godziny, jak „FIFA 98". Do największych wad należą sterowanie, niektóre elementy graficzne i wymagania sprzętowe. Wielkim pechem „APS" było pojawienie się „World Cup 98", gry, która kładzie na kolana wszystkie inne produkcje tego typu. Gdyby omawiana dzisiaj gra ukazała się przed wydaniem nowej edycji „FIFA", z pewnością zasługiwałaby na 5 z dwoma minusami, a tak jest tylko zaszczytne 4. ***gRoovy '98***

Grafika 75% Grywalność 70%
Oryginalność 40% Dźwięk 70%

Tylko dla prawdziwych maniaków. Gracz, który od czasu od czasu lubi pograć sobie w kopaninę, lepiej zrobi kupując „FIFA: World Cup 98".

WERDYKT 70%

Raiders Again
Redneck Rampage

Oj..., gra na enginie „Duke Nukem 3D" w czasach „Quake 2" i „Unreal"? To chyba jakaś pomyłka. Ale jakby się temu bliżej przyjrzeć, to chyba nie jest tak źle...

INFO

Wydawca:	Interplay
Producent:	Interplay
Data wydania:	Już jest (UK)
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	Brak
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



Redneck Rampage wydany był jakiś rok temu, i już wtedy często krytykowany był za przestarzały engine. Ratowało go właściwie tylko dość nowatorskie podejście do tematu. Nie walczyliśmy mianowicie muskularnym żołnierzem z bazuką w ręku ani piękną panienką z dwoma coltami. Byliśmy po prostu wieśniakiem z dwururką dziadka i walczyliśmy na amerykańskiej wsi przeciwko... obcym. Tak, trzeba przyznać, że pomysł był przedni, tym bardziej że gra oferowała nawet sporą dawkę humoru i grywalności. Kilka dni temu dostałem w swoje łapska grę „RR: Raiders Again", która jest nieoficjalnie drugą częścią przygód dwójki wieśniaków. „RR" bardzo mi się podobał, więc z olbrzymią ciekawością chciałem sprawdzić, cóż nowego znajdę w jego kontynuacji. I nie będę, jak to się mówi, owijał w bawełnę. Tak więc oznajmiam: grę zainstalowałem, kilka dni pograłem i nowości nie stwierdziłem. No, może za wyjątkiem paru niewiele znaczących dodatków, ale o tym później. Teraz coś o samym mięsku. Gra wygląda jak każda inna zbudowana na engine Build (pierwszą grą opartą na tym engine był „Duke Nukem 3D"). Co to oznacza? Ano to, że wrogowie, rozmaite elementy otoczenia takie jak kubły na śmieci, apteczki, bronie, są tylko płaskimi zlepkami pikseli, które z bliskiej odległości wyglądają nie do przyjęcia. Lepiej oglądać je z daleka, bo tylko wtedy wyglądają w miarę normalnie. Zaletą takiego roziązania jest niewątpliwie prędkość, z jaką działa gra. Ale w tym miejscu, w „RR" pojawia się pewien zgrzyt. „DN3D" (który nie wyglądał wcale gorzej niż „RR") na P100 z dobrym driverem karty graficznej w rozdzielczości 800 na 600, hulał z prędkością 20-25(!) fps. „RR" z tej samej rozdzielczości wyciska już tylko 10-15 fps, co było by jeszcze wynikiem do przyjęcia, gdyby nie to, że taką prędkość osiągnąłem na P166 MMX! Aż boję się myśleć co by było, gdybym miał jeszcze owe P100 i musiał grać w tą grę. Sytuację ratuje fakt, że wystrój leveli i ich ogólny układ jest całkiem ciekawy. Skoro już jestem przy levelach to powiem, że jest ich tylko



(a może aż?) czternaście – po siedem w każdym z dwóch epizodów. Dźwięki są te same, jakie były w pierwowzorze. Nie żeby były złe... , ale ich różnorodność pozostawia sporo do życzenia i szybko zaczynają się nudzić (zwłaszcza gdy po raz tysięczny po zabiciu obcego słyszy się: uuu-łaa-ełee...). Do tego dochodzi ekstremalnie wysoki poziom trudności (nawet na najłatwiejszym poziomie grę należy zachowywać co ok. 20 sekund, bo nigdy nie wiadomo, czy ktoś nam nie strzeli w plery. No, trochę się nad biednym programem poznęcałem, i wypadałoby powiedzieć o nim coś miłego. A muszę przyznać, że jest tu nawet trochę miłych rzeczy. Można jeździć motocyklem (ściągnęli z „Targeta", a może na odwrót?). Specjalnie dla jazdy motorkiem zaprojektowane są niektóre levele (gra przypomina wtedy troszkę „Carmageddon"). Oprócz jednośladu dostępny jest także poduszkowiec wodny, którym możemy szaleć po bagnach w dżungli w drugim epizodzie. Inną fajną





rzeczą jest wachlarz dostępnych broni: od zwykłej strzelby, przez kałasza i dynamit, na kuszy z rakietami skończywszy. Przy niektórych mocniejszych broniach na ekranie zauważalna jest już nawet niezła rozpierdziucha. No, pora kończyć.

Cóż, program jest już sporo spóźniony. Od pierwowzoru nie różni się prawie niczym, a i wymagania ma jakieś dziwnie wysokie. Mimo tych wad grywalność jest całkiem spora, zwłaszcza dla osób, które lubowały się w pierwszym Rednecku. Mógłbym nawet dać temu programowi i 70%, ale tylko wtedy gdy by był to dodatek do „RR" za pół ceny. Niestety, za to, że jest to samodzielna gra, muszę jej drastycznie zmniejszyć ocenę. ***Krzysiek***

Grafika 60% Grywalność 71%
Oryginalność 72% Dźwięk 65%

Dla zagorzałych fanów Rednecka całkiem niezły kąsek, reszta graczy lepiej niech wyda pieniążki na coś lepszego.

WERDYKT 56%

M.A.X. 2

W zasadzie zawsze byliśmy wyznawcami teorii głoszącej, iż lepsze jest wrogiem dobrego. Wynikało to zawsze z tego, że każda następna wersja danego produktu może być tylko uboższa o cały zapas energii i świeżości jaki producenci włożyli w pierwszą część cyklu. Wyjątki od tej zasady można policzyć na palcach jednej ręki. Dla nas (Suicida i Jagda) takim wyjątkiem była „Cywilization". Po dwóch latach czekania nadszedł czas na innego hiciorka.



INFO

Wydawca:	**Interplay**
Producent:	**Flat Cat**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**165.00**
Dystrybucja:	**CD-Projekt**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90**

SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Interplay chciała dwa lata temu zarządzić na rynku strategii rozgrywanych w... turach. Połączyła więc to co najlepszego znalazła w raczkujących wówczas strategiach „real-time". Była to przede wszystkim grafika i system zarządzania podległą nam bazą. Bo „M.A.X." był grą o jasno określonych celach militarnych, do których miał dążyć gracz. Walczące ze sobą wrogie korporacje rozpoczęły bezlitosną eksplorację opanowanych wcześniej planet, tocząc gigantyczne boje, które przynosiły w efekcie tony pancernej stali zamienionej w pył i... bardzo cenne złoża. To właśnie ich eksploracja przynosi nam zasoby wystarczające na dalsze rozwijanie struktur. To pozostało bez zmian w drugiej części gry. Oczywiście te kilka lat jakie minęły od czasu opublikowania jedynki powinny wpłynąć na następcę gry. Tak do końca nie jest. „M.A.X. 2" przenosi nas w słodkie czasy swego pierwowzoru. Mamy więc przed sobą znowu jasno określony cel - zdewastowanie wroga. Dorzucono za to całe stosy nowych jednostek, które czasami nieodparcie przywodzą na myśl produkcje takie jak „Total Annihilation", „Red Alert" i inne. W zasadzie jedynym sztywno przeniesionym elementem gry jest właśnie





system turowy. Oczywiście można go konfigurować w bardzo dużym stopniu. Na przykład możemy ustalić czas trwania tury (czasami jest to bardzo upierdliwe, zwłaszcza na późniejszych etapach rozgrywki). W przeciwieństwie do innych tego typu programów, „M.A.X. 2" posiada dość złożoną warstwę techniczną rozgrywki. Tutaj nie wystarczy zadbać o wybudowanie odpowiedniej ilości fabryk i kopalń, trzeba postarać się o odpowiednie zaopatrzenie ich w energię elektryczną, surowce i temu podobne pierdoły, które świadczą o tym czy mamy do czynienia ze strategią czy kolejnym, chłamowatym zapchajdyskiem. „M.A.X. 2" z całą pewnością nim nie jest. Doskonale widać to w momencie, w którym zmuszeni jesteśmy do prowadzenia działań wojskowych. Walki, mimo iż rozgrywane w turach aż kipią od dynamizmu i w swoim apogeum przypominać zaczynają błyskawiczną partię szachów. Interplay nie poskąpił na szczęście eksplozji (jedna z nielicznych rzeczy na której widać pozytywne piętno czasu). Mrówcza praca przy rozwoju bazy, która na początku może spowodować atak nerwowy nawet u najtwardszych strategów (nie ma nic gorszego niż czekanie na wybudowanie magazynu czy kopalni), po pewnym czasie może być źródłem naszej dumy z własnych osiągnięć. To o czym pieją od dawna twórcy RTS-ów tutaj jest normalnością - teren wpływający na przebieg walki. Skutecznie ogranicza ruchy naszych wozów bojowych i potrafi być dla nich niezłym ukryciem. „M.A.X 2" może wreszcie stanąć do boju z innymi strategiami w kwestii oprawy dźwiękowej. W „jedynce" potraktowano ją nieco po macoszemu. Dziś nie popełniono tego błędu, muzyczka raźno zagrzewa nas do walki, a samploteka powinna przypomnieć nam o słodkich latach jakie spędziliśmy w kokpicie niegdysiejszej naszej miłości - symulacji. Nasze załogi czasami potrafią wydobyć z siebie nieco sylab, choć głównie będziemy wysłuchiwali się w rytmiczne buczenie silnika. Aż do momentu gdy „zagrają" rakiety. Zadyma, jaka zaczyna się po zwarciu szyków przez nacierające siły potrafi przyprawić o ból głowy każdego. Uuuch!

Inną sprawą jest oprawa graficzna, o której nieco wspominaliśmy wcześniej. Interplay wybrał drogę wierności tradycji, i dlatego gdy starzy wyjadacze zasiądą przed monitorem mogą... nie zauważyć zmiany. Dopiero po kilku dłuższych chwilach poznamy po wyraźniejszych panelach i bardziej dopracowanych wizerunkach naszych budowli, że oto przed nami... „M.A.X 2". I o to w tym wszystkim chodziło! ***Jagd52&Suicide***

Grafika 70% Grywalność 85%
Oryginalność 68% Dźwięk 83%

Stara, dobra i w nowym wydaniu. Tylko ten stary, wytarty płaszczyk...

WERDYKT 83%

Monter Truck Madness 2



Kiedy nieco ponad dwa lata temu Microsoft wydał swojego Monster Truck Madness, większość „komputerowców" uważała, że ten gigant z Redmond powinien siedzieć cicho, jeśli chodzi o dziedzinę gier.

INFO

Wydawca:	**Microsoft**
Producent:	**Terminal Reality**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**Microsoft Polska**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 150 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

Ale jedynka" nie okazała się wcale zła; wręcz przeciwnie – gracze na całym świecie zaczęli ścigać się z innymi w wielkich „monster ciągnikach"; zresztą wtedy działalność swoją rozpoczęła większość serwisów oferujących grę wielograczową przez Internet w USA. Naturalnym więc było, że gra, która – jako jedna z pierwszych – posiadała obsługę zarówno tego trybu, jak i raczkujących wtedy akceleratorów 3d. Jednak – czy pierwsza odsłona wyścigów Kombajnów wyznaczyła nowe standardy? Tak, ponieważ miała swoich kontynuatorów. Wspomnijmy chociażby o „Test Drive: Off Road" czy „Monster Trucks" z Psygnosis. Microsoft, jako kompania softwareowa, która uwielbia zbijać kasę na kontynuacjach swoich produktów (podobnież zresztą jak Sierra) postanowił wydać sequela do tych oryginalnych wyścigów.





Truck... Do dyspozycji gracza oddano dwadzieścia samochodów, pomiędzy różnymi wymyślonymi przez ludzi z Terminal Reality Inc. są też znane wszystkim tym, którzy oglądają wyścigi wielkich ciężarówek (?) w telewizorni satelitarnej, takie jak Bigfoot czy Grave Digger. W grze – co wynika z moich skromnych obserwacji – zdecydowanie mniejszy nacisk położono na dopracowanie strony graficznej i dźwiękowej programu, a mniejszy – na realizm. I tak na przykład, w większości wypadków samochody (o ile można to tak nazwać) różnią się od siebie nie osiągami czy cechami specjalnymi, ale rodzajem tekstur. Ale, żeby nie było to do końca uproszczone, to do zmiany sposobu jazdy samochodu można wykorzystać pobliski warsztat. Cóż można tam usprawnić? Po pierwsze więc – przełożenie skrzyni biegów. Możemy wybalansować tak układ napędowy wozu, że albo będzie przyśpieszał jak dzika krowa ukąszona przez Szychę, albo jak Kajakarz do sklepu – ale za to z możliwością osiągnięcia większej prędkości maksymalnej. Tak więc – coś za coś; na szczęście na prostszych poziomach (a zakładam, że od takich zaczniecie) wystarczy postawić na „złoty środek" łączący znośne przyspieszenie ze średnią prędkością maksymalną i wygraną mamy praktycznie w kieszeni (oczywiście, zależy to jeszcze od szybkich palców, ale któż z nas, graczy, takich nie posiada?). Dalej – w garażu zmienić można rodzaj zawieszenia (twarde, miękkie czy pośrednie), głębokość rowków w oponach (coby nie bryzgać błotem w monitor :]) i... to wszystko! Dalej pozostaje wybrać nam jeden z dwudziestu torów (siedemnaście dla gracza pojedyńczego i trzy – specjalne areny do robienia „destruction derby" via multiplayer). Tory są bardzo zróżnicowane. Na każdym z nich możemy ustawić sobie dowolny rodzaj pogody – czy to deszcz, śnieg, baardzo gęsta mgła (do generacji potrzeba na pokładzie komputera pięć kart Virge!) czy może czyste, bezchmurne i niebieskie (jak Viagra) niebo. No i... do wozów, panowie! Ścigać się możemy z maksymalnie siedmioma przeciwnikami, co oczywiste, każdy w innym wozie. Trasy z reguły są bardzo pozakręcane, prowadzą przez kaniony (np. „Sidewinder Canyon", niesamowity klimat z mgłą), doliny ze wspaniale wykreowanymi oczkami wodnymi (jedno takie mam pod domem, jako owoc radosnych prac budowmistrzów). Chodzi zaś w grze, jak zawsze zresztą, o przejechanie kilku okrążeń po jednej trasie. Ale, zgadzając się z nazwą, ten program to naprawdę...

Monster! Przynajmniej ze względu na grafikę. O ile jeżdżenie mniejszymi bądź większymi ciężarówkami jest zawsze bardzo zabawne, o tyle można poruszać się w otoczeniu albo kiepskiej „grafiuczki", albo doskonałego – czy może nawet „przeskonałego" odwzorowania rzeczywistości. W „MTM 2" chłopaki z Terminal Reality postawili na oddanie świata realnego takim, jakim on jest naprawdę. Może nawet trochę przesadzili. Tafla wody, zmącona leciutkim zefirkiem (nie, nie kefirkiem :]) odbija z odpowiednimi zniekształceniami to wszystko, co tylko się nad nią pojawi. Jedną z takich rzeczy jesteś Ty i Twój łazik. Niestety, po wjechaniu w wodę, nie pojawiają się fale, tylko koło znika w stojącej tafli wody; nie chcę sobie zresztą wyobrażać, jak wielkich mocy obliczeniowych to by wymagało. Reszta grafiki jest wykonan równie dobrze: są i drzewa, od których się odbijasz, i niebo, górki i dołki... Ile w tym jednak jest tej...

Madness? Ano, jeśli masz np. P166, gra ruszy bez problemów; ale samochody nie :]. Będą wymagać skasowania grafiki, albo dokupienia akceleratora 3D (wtedy zadowoli się „już" P150). Czy zatem warto namówić starych na „przysponsorowanie" gry? Zdecydowanie tak... jeśli masz odpowiedni sprzęt, to drugiego „Monstera" w komputerze wykorzystasz do czegoś więcej, niż tylko do zainstalowania DirectXa 5.2 zawartego na płytce z tą grą... ***Madness CeFeK***

Grafika 90% Grywalność 75%
Oryginalność 77% Dźwięk 75%

W czterech klatkach na sekundę to może i Monster, ale czy Madness?

WERDYKT 78%

Microsoft Golf 98

INFO

Wydawca:	Microsoft
Producent:	Microsoft
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Microsoft Polska
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



Ostatnio producenci gier musieli wywęszyć jakiś większy interes w tworzeniu golfów, bo coraz więcej firm decyduje się na ich wydawanie.

Microsoft, potentat w dziedzinie systemów operacyjnych i programów biurowych, poważnie wziął się ostatnio za robienie gier. Na początku nie były to produkcje wysokich lotów – widać było, że producent był na tym polu jeszcze mało doświadczony. Ale ostatnio jakość gier, od tak lubianego przez nas wszystkich Billa Gatesa, zaczęła się zdecydowanie poprawiać. Dowodem tego może być recenzowany dzisiaj najnowszy symulator golfa p.t. „Microsoft Golf" tym razem z numerkiem '98.

Jak przystało na golfa, już od samej procedury instalacyjnej towarzyszy nam dostojny charakter tej gry dla burżujów. Narrator przypomina nam o zarejestrowaniu programu, oraz opowiada o nowościach zaimpletowanych w najnowszej edycji tego programu. Po uruchomieniu programu ukazuje nam się przepięknie zrobione menu. W tym samym momencie uszy nasze zaczyna raczyć bardzo profesjonalnie zrobiona orkiestrowa, klasyczna, spokojna i dostojnie skomponowana muzyka. W tym miejscu widać (a raczej słychać), że chłopaki z Microsoftu nie szczędzili pieniędzy na profesjonalne zrobienie muzyki. Nic dziwnego, w końcu jeżeli ma się na koncie te kilkadziesiąt miliardów zielonych, to kilkaset tysięcy w tę czy we w tę nie zrobi wielkiej różnicy. Ale wróćmy do menu. Do wyboru mamy kilka opcji, spośród których można wybrać: szybki start, rozpoczęcie nowej rundy, tryb multiplayer, i introdukcję, w której dowiadujemy się, czego po tej grze można się spodziewać. Tak w ogóle, to program posiada bardzo szerokie możliwości konfiguracyjne: od stworzenia wymarzonego sobie przez nas golfera aż po wybór sposobu obsługi kija. Właśnie – to czego nie było w innych golfach to możliwość wybrania spośród kilku sposobów sterowania. Wybór jest duży. Można wybrać sobie najbardziej klasyczny sposób, czyli z góry ustalenie siły, kąta i kierunku uderzenia. Można też wybrać inny sposób, polegający na „naturalnym" uderzaniu piłeczki. Wygląda to mniej więcej tak: klikamy w dowolnym miejscu gryzoniem, po czym z dowolną siłą i prędkością przesuwamy go po podkładce w kierunku, w którym nasz golfer ma uderzyć piłeczkę. Sposób ten jest ostatnio oraz bardziej popularny. Niedawno zastosowano go w recenzowanym jakiś czas temu przeze mnie „The Golf Pro". O ile autorom „TGP" wyszło to bez zarzutu, to niestety Microsoftowi wyszło nieporównywalnie gorzej. Właściwie, to lepiej używać już klasycznego sposobu uderzania piłeczki. Chyba że ktoś jest cierpliwy i po wielogodzinnych ćwiczeniach dojdzie do wprawy. Słówko o dostępnych polach. Pól w grze mamy dość dużo – mianowicie 63, wliczając w to cztery główne. Przed każdym etapem ukazuje się filmik przedstawiający pole z lotu ptaka, z równoczesnym komentarzem narratora. Niezły to patent, choć zawarty jest w większości współczesnych golfów. Trzeba też powiedzieć, że w sytuacji gdy zabłądzimy w gąszczu opcji i ustawień, w każdej chwili dostępny jest rozbudowany help (nawiasem mówiąc helpy to jedne z mocniejszych cech programów Microsoftu).



Graficznie „MSG'98" jest przyzwoicie zrobiony. Nigdzie nie razi nadmierna pikseloza, czy jakieś odstające wielokąty. Trzeba jednak przyznać, że wygląda trochę gorzej niż wydane ostatnio „Actua Golf 2" i „The Golf Pro", szczególnie porównując z tym drugim „MSG" wypada dość blado. Denerwować





może też fakt, że przy „produkowaniu się" kolejnych ekranów trzeba trochę poczekać. I nie jest to bynajmniej wina sprzętu, bo grałem na 166MMX. Dźwięk generalnie nie jest zły, ale i w tym miejscu trzeba się przyczepić. Denerwujące jest mianowicie jąkanie się komentatora, spowodowane pewnie powolnym odczytem CD-ROM x 4. Ale wybaczcie, skoro w minimalnych wymaganiach „czwórka" określana jest jako wystarczająca, to takie zdarzenia jak owo jąkanie nie powinny mieć w ogóle miejsca.

Generalnie „MSG'98" jest programem zrobionym na wysokim poziomie, choć nie jest on w stanie odebrać korony swojemu największemu konkurentowi – „The Golf Pro". Powodem takiej sytuacji jest gorsza grafika i niezbyt dopracowany system „naturalnego" uderzania piłeczki. Mimo to jednak miłośnikom golfa produkcję Microsoftu mogę z czystym sumieniem polecić.

Krzysiek

Grafika 79% Grywalność 80%
Oryginalność 75% Dźwięk 90%

Niezły i bardzo rozbudowany golf. Jednak dla mnie królem nadal jest „The Golf Pro"

WERDYKT 80%

Panzer Com

Był sobie człowiek. I kobieta. I przez kobietę stało się. Jabłko i out... Od tamtej pory nasz gatunek trapią wszelakiego rodzaju dolegliwości z jedną, najpaskudniejszą na czele - wojną. I właśnie jej najgorszemu wcieleniu, zadymie z lat 1939-1945 poświęcona jest najnowsza gra SSI.

Wojna ma to do siebie, iż nawet w wiele lat po jej zakończeniu znajdzie się wystarczająca ilość maniaków pragnących deprymować dźwiękami ze swojej maszynki tych, którzy mieli niezwykłe szczęście przeżyć tę całą zadymę. Ale jeśli przypomnieć sobie o możliwościach naszej maszynki, to może wyjść kawałek niezłego sztuffu. I tak jest w przypadku „Panzer Commandera" firmy SSI.

Niedawno mieliśmy okazję przyjrzenia się bliżej microprosowskiemu następcy stareńkiego „M1 Tank Paltoon'a". Efekt zachwytu zważył nieco „iPanzer'44", uświadamiając wszystkim, iż zastosowanie niezłego w sumie enginu od udanego „Abramsa" nie musi gwarantować sukcesu. Dlatego z drżeniem serca czekaliśmy na najnowsze dzieło SSI, przecież goście nie strugali do tej pory symulatora o tej tematyce. Nasze obawy jednak rozwiały się, gdy odpaliliśmy gierę...







„Panzer Commander" przenosi nas w krwawy czas wojennej rzeźby 1939-45. Będziemy mięli możliwość wskoczenia w ciuszki oficera wojsk pancernych jednej z walczących stron (ba, nie zapomniano o różnorodności sprzętu angielskiego, yankeskiego, sowieckiego czy wreszcie hitlerowskiej panzerwaffe). Na szczególną uwagę zasługuje fakt dość dokładnego oddania uzbrojenia poszczególnych państw. Szczególnie dobrze przedstawione są jednostki niemieckie. W zasadzie pokazano wszystko co skonstruowali goście z Kruppa, Rheinmetall czy innych zakładów. Miłośnicy sztywnego trzymania się historii wreszcie będą mogli pofologować, znajdą tutaj bowiem i czeskie 38-tki i całą gamę sprzętu serii PzKpf IV i V „Panther". Nie ma natomiast zupełnie wozów wczesnego Wehmachtu (PzKpfw I i II). Dziwi to zwłaszcza podczas walk z formacjami polskimi, którym notabene zupełnie amputowano podstawę polskiego sprzętu pancernego, wóz 7TP czy importowne w latach dwudziestych maszyn R-17. Tych ostatnich także próżno szukać w szeregach armii francuskiej, która reprezentowana jest tylko przez najpopularniejsze Char1 Bis i R-35. Sprzęt sowiecki i amerykański oddano bardzo dokładnie, co chyba jest zrozumiałe, biorąc pod uwagę kraj, w którym powstawała gra. Od dział p.panc. klasy Achilles, po najcięższe wozy naszych braci zza Buga, typu JS. Dosłownie wszystko. A misja? To prawdziwa miodność. Mamy możliwość zaciągnięcia się do dowolnej armii, a nawet konkretnych jednostek. W przypadku sowietów może to być 5 Gwardyjski Korpus Pancerny czy niemiecka dywizja pancerna SS „Grossdeutschland". A co za tym idzie, i również obszary operacyjne tych jednostek. Od plaż Lazurowego Wybrzeża, przez Rzym, piaski Afryki Północnej, góry Bałkanów, aż po rosyjskie stepy (i dziadzia Moroza). Można być dosłownie wszędzie

INFO

Wydawca:	Mindscape
Producent:	SSI
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

mander







tam, gdzie toczyły się najkrwawsze boje. Łącznie daje nam to totalny zestaw kampanii (po trzy dla każdego z aliantów i Niemców), w każdej z nich będziemy musieli wykonać kilkadziesiąt (!!!) misji, aby podnieść swoją rangę i... przeżyć, a będzie to bardzo trudne.

Graficznie „Panzer Commander" odsadza całe to „żelazne" towarzystwo bardzo daleko. Zastosowana tutaj metoda mapowania pojazdów i obiektów jest niesamowita. Szczególnie dobrze wyglądają nasze pojazdy (naprawdę graficy poświęcili im sporo czasu i uwagi), pokryte odpowiednim dla pory roku i frontu kamuflażem. Scenariusze, w których musimy przebijać się przez umocnione pozycje wroga (całkiem niezły zestaw dział p.panc.) lub podchodzić do linii działań w terenie przesłoniętym poranną mgłą, potrafią zrobić naprawdę mocne wrażenie. Oczywiście nie ma co o tym marzyć, gdy nie posiadacie karty 3D (to już dzisiaj standard). Wreszcie odpowiednio oddano trafienia naszych maszyn. W końcu stracić wieżę odstrzeloną u podstawy, a zerwać kilka traków i pociurkać paliwem na drogę, to nie to samo. Tutaj, gdy trafimy wroga, wreszcie widzimy efekt tego strzału odpowiednio oddany na jego kondycji, w końcu upolować czołg w tamtych czasach nie było rzeczą łatwą. Dużo trafień bezpośrednich rozchodziło się po kościach i wreszcie mamy tutaj to dobrze pokazane. Nasz „wingman" (sorry za to określenie) potrafi wycofać się z walki po otrzymaniu celnego trafienia w wieżę i nawet grożenie sądem polowym niewiele pomoże. Rulez! Wspaniale jest dokonywać szarży pancernej (no, chyba że się szarżuje na niemieckie 88-tki, piekielnie nieprzyjemne uczucie). Zwłaszcza jeśli celem jest so-



wiecka piechota czy lekkie oddziały rozpoznacze (sowieckie wozy pancerne serii BA czy lekkie czołgi BT). Ale od razu ostrzegamy, złowienie stalowego zwierza jest zadaniem trudnym, a w momencie odpowiedniego ustawienia parametrów wręcz samobójczym. No, ale dzięki dużej konfigurowalności tak świetną symulację można zamienić w bezbolesną (dla nas, ma się rozumieć) strzelaninę, jak w „Armored Fist 2". Ważną zaletą „Panzer Commandera" jest zaimplementowana możliwość zabawy w multiplayerze. Dwanaście misji czeka na nas i naszych kumpli. Jako dowódca plutonu pancernego możesz spróbować skopać im zadki. Nawet tak zachwalana przez wszelakiej maści producentów gier, ponoć bardzo ostatnio rozinięta AI, będzie tylko pociotkiem tego, co mogą nam zgotować ludzie. Eeech...

Do „Panzer Commandera" dołączono także jeszcze jeden istotny „szczegół"... edytor!. Wreszcie ktoś w symulacji pojazdu naziemnego pomyślał o tych, którym nie wystarczą dołączone scenariusze, lub maniaków historii (takich jak piszący te słowa), którzy nie mogą ścierpieć niedopracowań lub wręcz tendencyjności niektórych scenariuszy. Mamy więc tutaj wszystko, co jest nam potrzebne do prowadzenia pancernego boju taktycznego. Możemy odpowiednio skonfigurować teren, po którym przyjdzie nam hasać, ułożenie i wielkość sił wroga w polu, zapewnić sobie odpowiednie wsparcie (powietrzne i artyleryjskie). Ta ostatnia możliwość jest po prostu powalająca. W spisie wojsk na próżno by szukać informacji o samolotach wspierających nasze działania (a przecież odgrywały one niepoślednią rolę w walce). Są one jednak ciągle obecne podczas walk i dopiero w edytorze możemy się dokładniej przyjrzeć całej tej latająco-strzelającej „armaturze".

„Panzer Commander" jest grą, na którą czekałem od dawna. Właściwie od czasu „Across the Rhein", a mój apetyt wyraźnie wzmógł się po obejrzeniu najnowszego dzieła MicroProse, następcy „plutonu".





Druga wojna światowa jest akurat tą epoką, która najbardziej działa na wyobraźnię (nie tylko moją), z tego wnioskuję, że najmłodsze dziecko SSI, odpowiednio dopracowane, potrafi dać niezłego kopa każdemu z nas. **Jagd52**

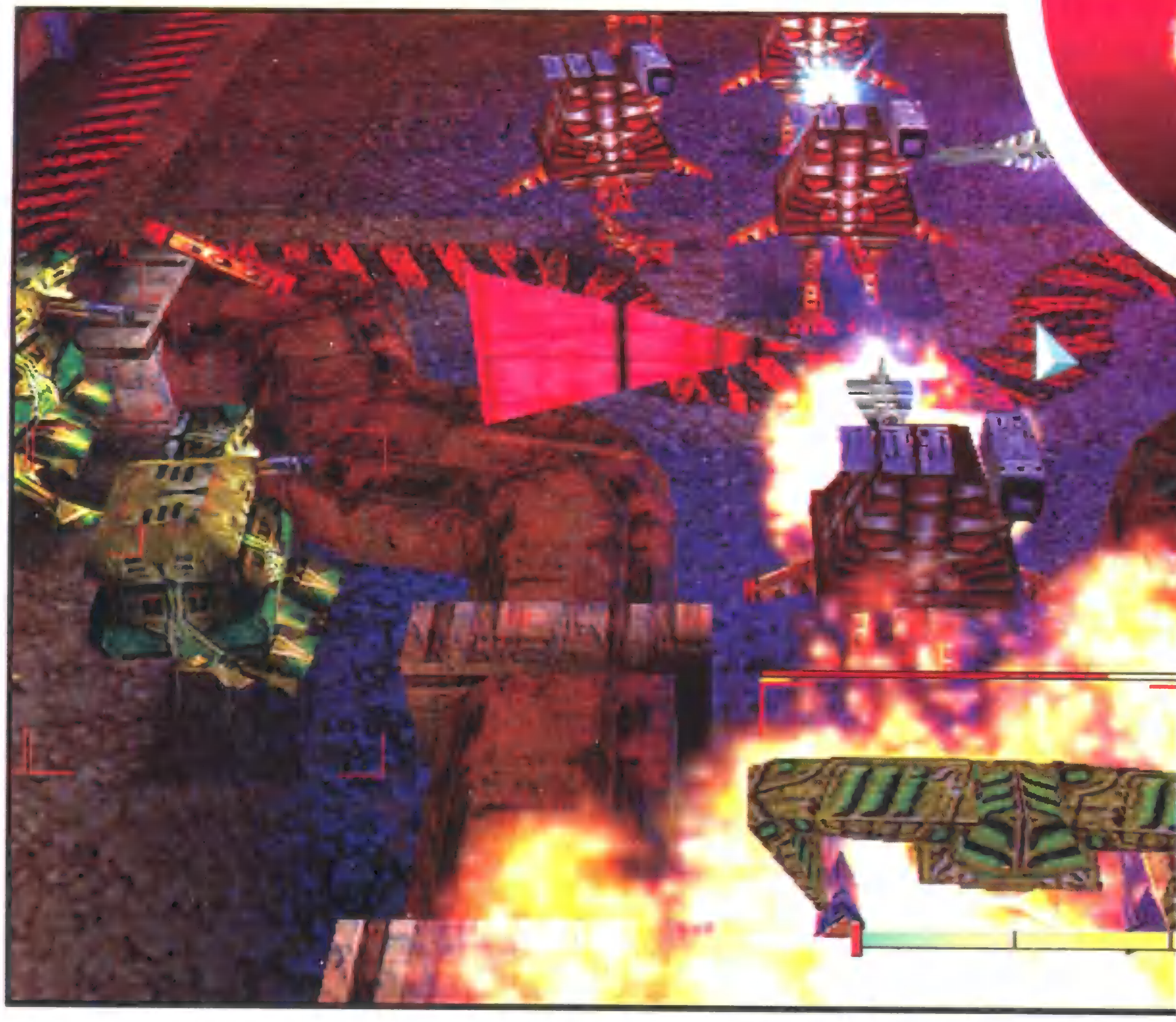
Grafika 90% Grywalność 92%
Oryginalność 85% Dźwięk 79%

„Panzer Commander" odsłania niuanse dowodzenia na szczeblu dowódcy plutonu pancernego.

WERDYKT 90%

Reflux







Konstruowanie jednostek o dowolnych kształtach i właściwościach? Brak wydobycia zasobów i rozbudowy bazy? Czyżby pojawił się nowy pomysł na strategię czasu rzeczywistego?

INFO	
Wydawca:	**IPS**
Producent:	**Metropolis**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**49.99**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90**
	SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

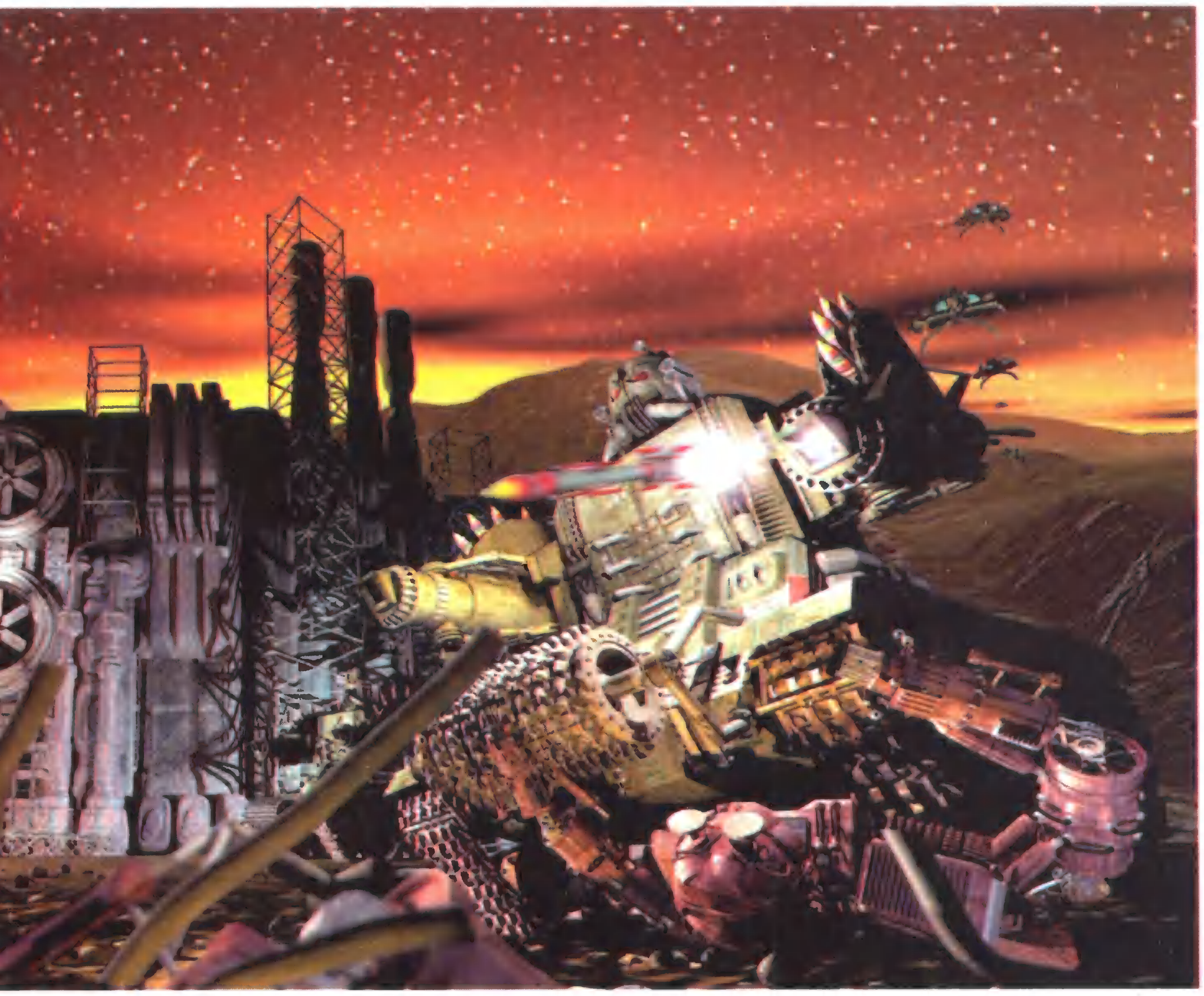
Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że tak. Jeden z najpopularniejszych ostatnimi czasy gatunków – strategie RTS – powoli dochodzi w swej masie do stanu krytycznego. Po zeszłorocznej powodzi tytułów spod znaku „C&C", na tegorocznych targach E3 pokazano już tylko kilka nowych pozycji, wśród których zdecydowanie wybijał się jedynie Westwoodowy „Tiberian Sun". Wszyscy są zgodni co do tego, że rynek ulega stopniowemu przesyceniu, stąd też autorzy zaczynają twórcze poszukiwania i wdrażanie nowych pomysłów, bo samo skopiowanie idei „C&C" dziś już nie wystarcza. Efekty tych eksperymentów są już widoczne – wspomnijmy „Battlezone" czy „Armour Command". Z takiego nurtu wywodzi się też opisywany dziś polski „Reflux" (lub jak kto woli „Robo Rumble", bo pod takim tytułem ma ukazać się na Zachodzie).

Marsjanie Uciekają

Krótkie intro wprowadza nas w świat gry. Oto pod koniec XXI wieku próżny z natury gatunek homo sapiens musiał przyznać się do błędu. Kolonizacja Marsa zdecydowanie przerosła jego możliwości, zaś mnożące się ofiary i rosnące koszta przesądziły definitywnie o ewakuacji resztek kolonistów z Czerwonej Planety. Potężne statki kosmiczne ruszyły w stronę Ziemi, zostawiając za sobą na wpół zagospodarowane obszary i niewielkie oddziały wojskowe, które miały dopilnować sprawnego zakończenia całej akcji. Traf chciał, że jeden z takich oddziałów natknął się na artefakt obcych. Po wnikliwych badaniach okazało się, że jest to olbrzymie działo kaliber 44 (metry), wycelowane w naszą rodzimą planetę. Naukowcom udało się odkryć, że obca rasa powróci dokładnie za rok. Ziemianie muszą przygotować się na każdą ewentualność, z konfliktem zbrojnym włącznie. Prezydent Narodów Zjednoczonych ogłasza w tej sytuacji niecodzienny przetarg. Wśród ruin opuszczonych marsjańskich kolonii do walki staną dwie firmy produkujące sprzęt dla wojska. Ta, której roboty lepiej sprawdzą się w potyczkach z konkurencją i różnego rodzaju testach, zdobędzie lukratywny kontrakt na uzbrojenie ziemskiej armii. Do boju zatem! Bzdurność fabuły przemilczę (kto to widział, organizować walki w obliczu olbrzymiego zagrożenia zewnętrznego, panie prezydencie?)



„Reflux" już na początku pokazuje, iż drzemie w nim duży potencjał ciekawych pomysłów. W trakcie wyboru stron konfliktu i opcji początkowych okazuje się, że wszystkie menusy zrobiono w formie dialogów między „bohaterami". Pomysł dość niecodzienny, ale sprawdza się znakomicie, tym lepiej, jeśli weźmie się pod uwagę dość specyficzne poczucie humoru twórców gry, znane już z „Teenagent" i „Książę i Tchórz". Mnie osobiście bardzo przypadło ono do gustu, szkoda tylko, że nie zadbano o dodatkowe podłożenie pod dialogi głosu. Jak już wspomniałem, do wyboru są dwie strony konfliktu, każda dysponująca innym zestawem jednostek (a właściwie części, z których się te jednostki buduje) i różnorodnym garniturem misji. Gracz dysponuje również zapleczem doradców, z którymi konsultuje się między misjami, ma na swych usługach szpiega, u którego może zakupić cenne informacje, czy wreszcie z deka postrzelonego naukowca. Szczególnie do tego ostatniego proponuję zaglądać w miarę często, gdyż ma do zaoferowania wiele ciekawych ulepszeń bazy i dopalaczy wszelkiego rodzaju. Ma też w rękawie asa – tajny projekt – nie powiem, co to jest, ale proponuję wysępić na początku. Co prawda ceny dyktowane przez doktorka są horrendalne, ale można je negocjować. Tu też autorzy

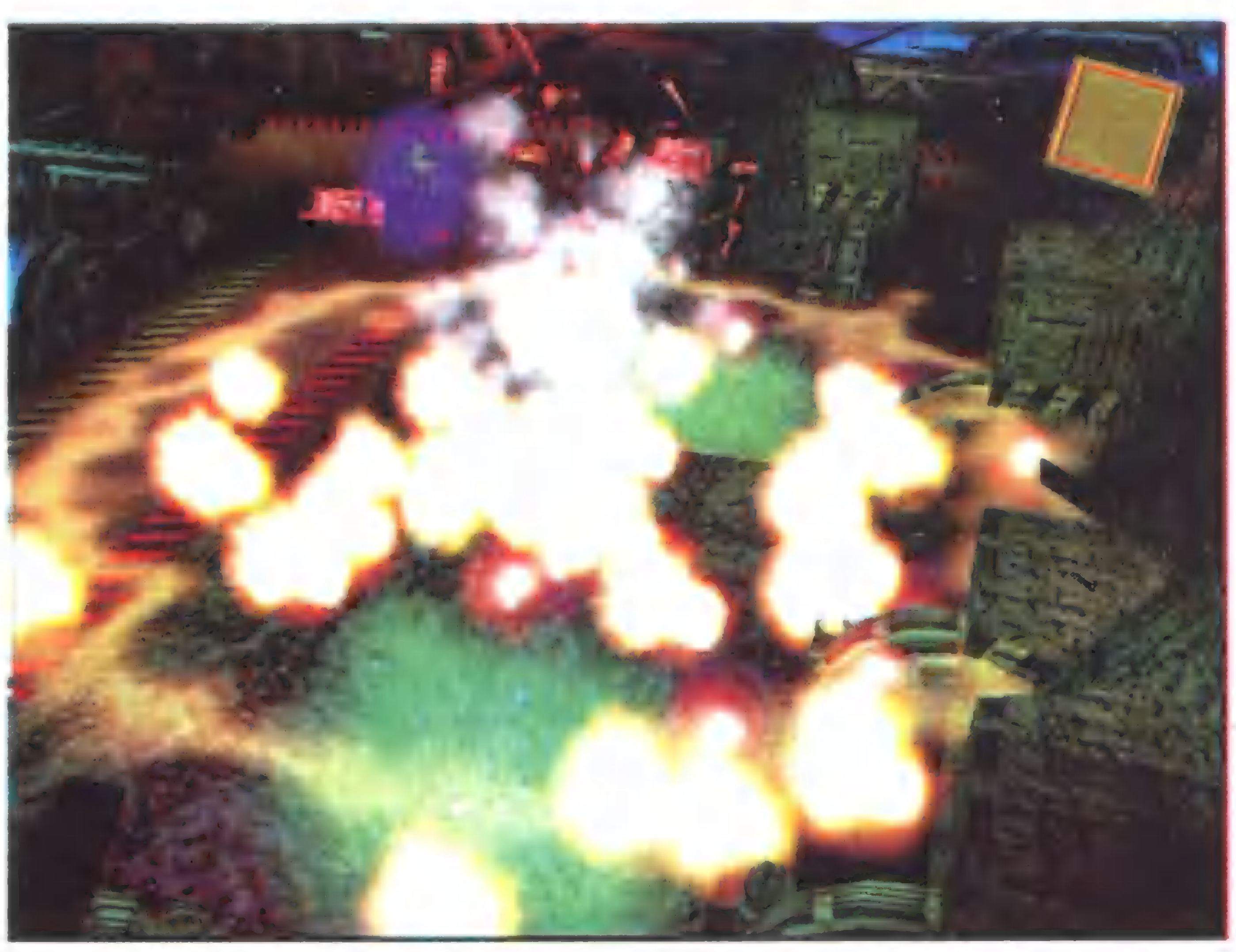


wykazali się inwencją, gdyż pojawia się nam odmiana „jednorękiego bandyty", na którym przy odrobinie szczęścia wygrać można zmniejszenie proponowanej ceny o połowę albo też (dla extra farciarzy) wynalazek za 9 mln otrzymać... za darmo.

Śruby, Wkręty i Przekręty

Zasady misji są bardzo proste. Gracz dostaje na początku bazę (wyglądającą jak okrąg światła), która ma pewną ilość energii, nie ulegającej (przynajmniej na początku) regeneracji. Zniszczenie bazy równe jest zakończeniu misji porażką, przeciwnik dąży więc za wszelką cenę do uszczknięcia z niej choć odrobiny kolorowego paska mocy. My z resztą nie pozostajemy mu dłużni – i taki też będzie cel większości misji. Ciekawe jest także to, że po przekroczeniu pewnego progu alarmowego (jest ich kilka), część bazy eksploduje, niszcząc wszystkie wrogie pojazdy w okolicy. W „Reflux" nie ma jednak, jak w innych strategiach RTS, ani zdobywania surowców, ani rozbudowy zaplecza technicznego o baraki, laboratoria itp. Na początku każdej misji dostajemy fundusze (zwykle mizerne) na budowę jednostek i muszą nam one wystarczyć do końca. Wciskając spację przenosimy się do fabryki, gdzie z kilku modułów kompletujemy swych robo-wojowników. Kombinacji jest naprawdę wiele – kilka rodzajów podwozia (gąsienice, pajęcze nóżki itp.), różnorodne uzbrojenie, którego przybywa w trakcie gry, oraz wszelakie dopalacze (m.in. szybkości, siły ognia) – wszystko to pozwala modyfikować roboty w zależności od aktualnej sytuacji na planszy. Po dość krótkim okresie produkcji robot pojawia się na polu walki i można zrobić z niego stosowny użytek. Gdy skończy się cała energia (a skończy się dość szybko, bo w „Refluxie" odchodzą naprawdę ostre potyczki), robo znika w spektakularnej eksplozji, zaś forsa w locie (dosłownie) wraca do bazy, gdzie już za chwilę można wystawić kolejnego robota.

Takie rozwiązanie jest niewątpliwie oryginalne, ale – szczerze mówiąc – dość kontrowersyjne zarazem. Przewraca przecież praktycznie do góry nogami całą filozofię strategii RTS, przesuwając środek ciężkości w stronę elementów zręcznościowych. W „Refluxie" nie ma bowiem długofalowego planowania akcji, mozolnej rozbudowy bazy, posyłania zagonów 400 czołgów. Wyprodukowane roboty są zawsze wręcz „na wczoraj" potrzebne gdzieś na planszy – najczęściej do obrony własnej bazy, albo do oblegania wrogiej. Tutaj każda chwila zwłoki może kosztować bardzo drogo, więc gracz cały czas kombinuje, wysyła, przesyła, produkuje, obgryza paznokcie i modli się, żeby robo zdążył gdzieś tam dobiec na czas. „Reflux" wręcz wymusza na nas ciągłe działanie.



Lasery i Bajery

Do tak dynamicznej rozgrywki dostajemy oczywiście w pełni trójwymiarowe środowisko, które na wzór „Dungeon Keepera" czy „Syndicate Wars" można w pewnym zakresie przybliżać, oddalać, no i oczywiście obracać o 360 stopni. Od razu na wstępie trzeba zaznaczyć, że engine przygotowano wybitnie z myślą o akceleratorach. Bez nich zbytnich fajerwerków na ekranie nie zobaczymy. Od bidy można pograć i na „gołym" P200, ale wtedy odpada zdecydowana większość efektów. Dopiero na mocniejszym sprzęcie (PII + 3Dfx) „Reflux" pokazuje pazury. Marsjańskie krajobrazy przedstawiają się naprawdę niesamowicie. Akcja toczy się najczęściej w opuszczonych kompleksach fabrycznych, kopalniach i hutach, gdzie pracują nonstop potężne wentylatory, woda faluje, z rur wydobywają się opary, snopy reflektorów omiatają ściany, zaś kadzie z kwasem rozświetlają na zielono okolicę. Największe wrażenie robią jednak wszystkie wybuchy i promienie laserowe, eksplodujące feerią barw. Większość planszy spowita jest w mroku, i dopiero te walki rozświetlają okolicę, wyłuskując z ciemności pobliskie kształty. Trudno jest to opisać – po prostu totalny atak na zmysły. Całości dopełnia muzyka utrzymana w technowych klimatach, ale niestety już nie tak dobra, jak oprawa graficzna.

Robo Rwetes

Należy wspomnieć też i o kilku istotnych wadach „Refluxa", wśród których na pierwszy plan wybija się monotonia poszczególnych plansz i brak polotu w ich zaprojektowaniu. Tekstury i obiekty przygotowano naprawdę z dużą dbałością o szczegóły, jednak po pewnym czasie rzuca się w oczy ich powtarzalność. Gra wpadła tu w podobną pułapkę jak „Dungeon Keeper", gdzie po pewnym czasie wszystko zlewało się w jeden szary ciąg. Poza tym razi szczątkowość wstawek filmowych, co w dzisiejszych czasach należy uznać za poważne niedopatrzenie. Zastanawiające jest też zachowanie przeciwników, którzy mając znakomicie ufortyfikowane miejsca, chronione z trzech stron przez ściany budowli, potrafią wyjść, pchając się prosto w środek wrogiej grupy robotów. Nijak nie potrafią też wykorzystać przewagi, jaką dają np. działa falowe (w wąskim przejściu wymiatają wszystko). Po prostu AI idzie na ilość, a nie na jakość. Jak zwykle, niestety...



Cóż więc mogę napisać na zakończenie? Oczywiście można się spierać, czy „Reflux" to jeszcze strategia z elementami akcji, czy już zręcznościówka z zarysami taktyki. Ale czy to ważne? Ważne jest to, że gra jest naprawdę dobra i wciągająca. Pomysłowa, znakomicie wykonana, a przy tym na tyle trudna, żeby nie skończyć jej w dwa wieczory. Dodatkowym atutem „Refluxa" jest jego niska cena, jaką w formie eksperymentu zdecydował się podyktować wydawca – IPS. Chwała mu za to, bo 49.99 za produkt tej klasy to naprawdę niewiele. I niech mi jeszcze jakiś lamer napisze na liście dyskusyjnej, że woli kupić „Refluxa" u pirata. Zainstalowałem sobie ostatnio fajny program do mailbombingu...

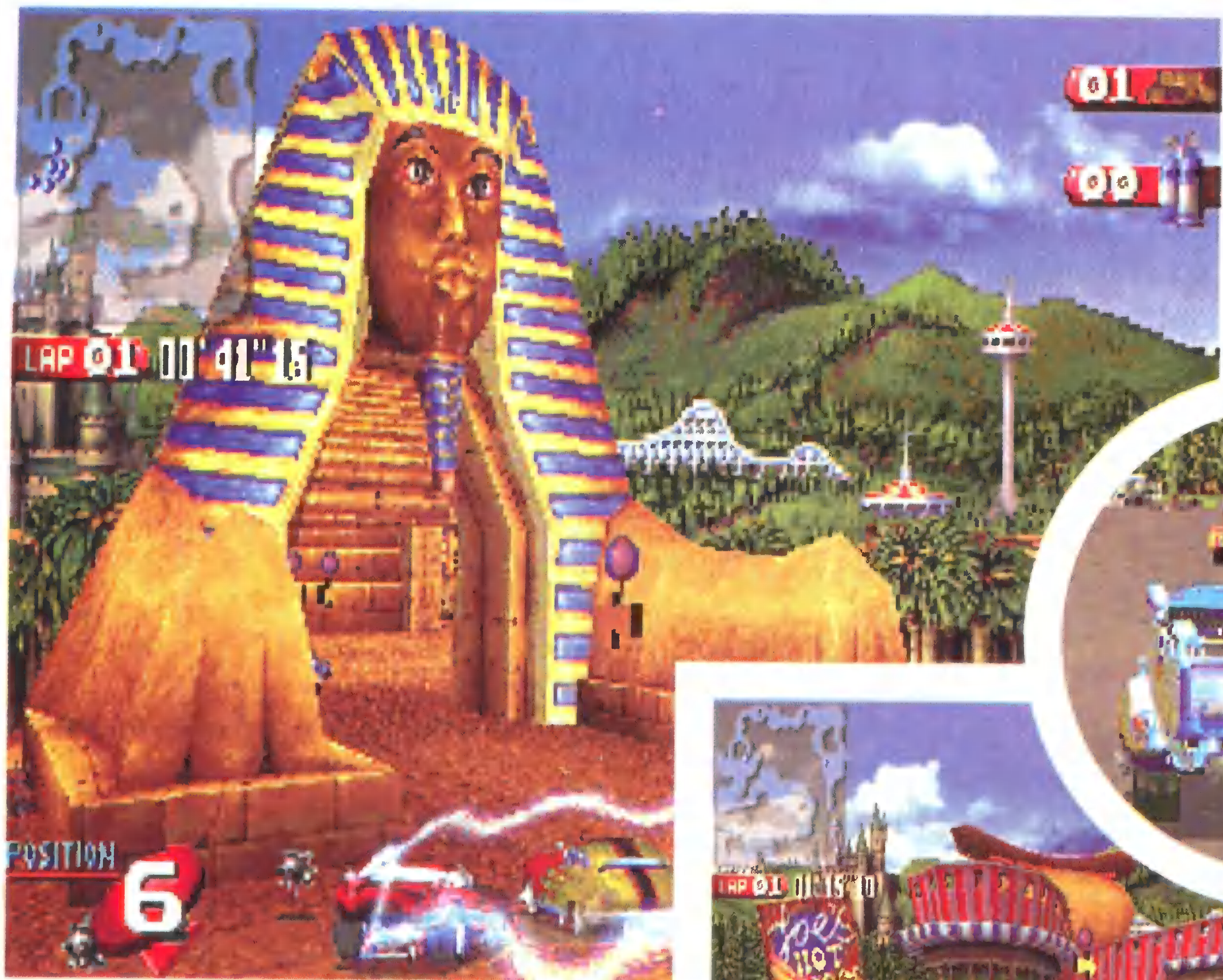
Piotres

Grafika 90% Grywalność 80%
Oryginalność 90% Dźwięk 80%

„Reflux" jest pomysłowy, wciągający, pięknie wykonany i tani. Warto spędzić nad nim trochę czasu.

WERDYKT 83%

Wreckin Crew











Wierzcie mi, aż żal opisywać takie gry na łamach naszej gazety. Niestety, skoro autorzy nie wstydzą się wydawać takiego chłamu, to naszą rolą jest poinformować Was, że możecie wdepnąć w g...

INFO

Wydawca:	**Telstar**
Producent:	**Quickdraw**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**Marksoft**
Platforma:	**PSX, PC**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Gdy ponad rok temu kupiłem PlayStation, rozmawiałem z red. naczelnym Polskiego PSM. Pokazał mi wtedy w zapowiedziach gierkę Telstar „Wreckin Crew". Miał to być przełom w grafice połączony z ogromną grywalnością i kupą dobrej zabawy zarówno na jednego gracza, jak i w trybie multiplayer. Przez ten roczek jakoś zapomniano o gierce i dopiero niedawno dostałem do testów grę w dwóch wersjach na PC i PSX. Teraz żałuję, że zgodziłem się ją zrecenzować. Ale po kolei.

Chcąc zrobić coś oryginalnego, autorzy wymyślili sobie kreskówkowe wyścigi samochodowe połączone ze strzelaniną. W bardzo dużym uproszczeniu można ją przyrównać do „Mario Kart". Do naszej dyspozycji oddano 10 postaci (w tym dwie ukryte) oraz 20 tras pogrupowanych w pięć światów (park rozrywki, Sydney, New York itd.). Możemy grać puchar, zwykły wyścig na czas, trening lub wyścig na dwóch graczy (dodatkowo wersja PC posiada specjalne trasy do death-match'y). Ponieważ wybór postaci wiąże się nie tylko z wrażeniami estetycznymi, ale przede wszystkim z różnymi rodzajami broni, więc warto zapoznać się z instrukcją albo przejechać jazdę próbną wybraną postacią. Każdy z kierowców ma jedną broń wyjmowaną przez okno na boki oraz po kilka ataków specjalnych (np. babcia powoduje, że wszyscy kierowcy stają się pijani). Po drodze spotkamy dużą liczbę różnych power-up'ów, które dają przyspieszenie, dodatkowe bronie, niszczące właściwości itp. Jak więc widać, nic szczególnego.

Podobnie w kwestii grafiki – pomimo tego, że autorzy utrzymują, że ich engine jest w pełni trójwymiarowy, raczej na taki nie wygląda. Bardziej przypomina to często płaskie sprite'y w pseudo-trójwymiarowym środowisku. Zgadzam się, że gra chodzi szybko (czasami nawet za szybko), ale chyba tylko po to, aby ukryć niedociągnięcia w enginie graficznym. Wersja na pC nie jest znacząco lepsza pod tym względem – wyższa rozdzielczość wcale nie zmienia mojego zapatrywania na resztę gry. Jedyne, co może kogoś rozbawić i przytrzymać przy ekranie, to niezłej jakości renderowane wstawki. O ile grafika była raczej rysunkowa i spóźniona do najnowszych trendów o około 1,5 roku, to muzyka już całkiem przypomina zabawę z C64 (nie obrażając tego ostatniego), gdzie piski i stuki miały służyć za efekty dźwiękowe, a muzyka powodowała ból zębów całej rodziny.

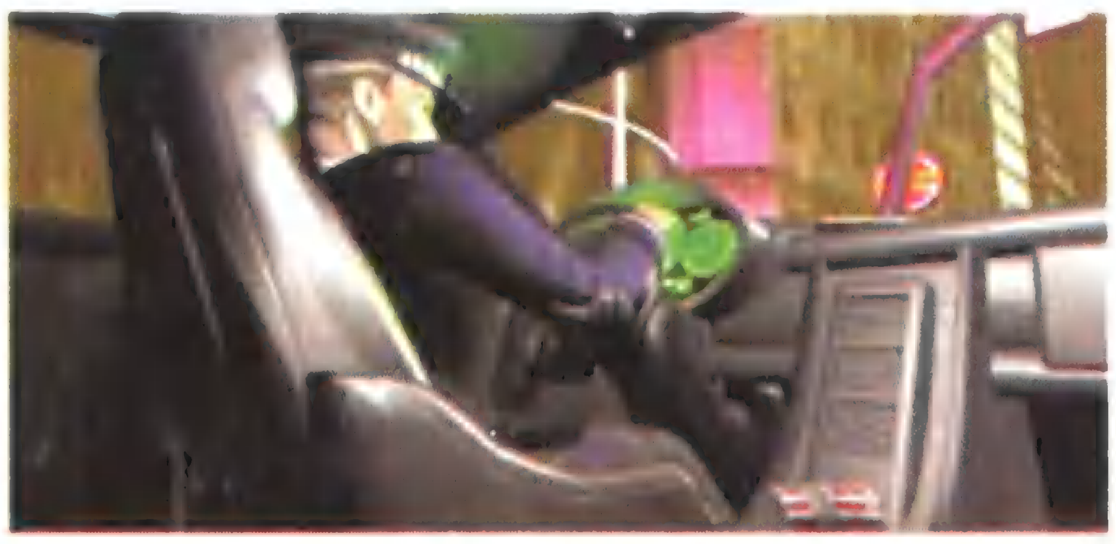


Gdyby jeszcze grywalność była duża i była w stanie „zamaskować" niedociągnięcia pozostałych elementów gry, to jakoś bym się do gry przekonał. A tak, na nic się zdają pokręcone trasy z mnóstwem ukrytych przejść i skrótów, na nic powykręcane sylwetki pojazdów robione na Hot-Rod'y, na nic też dziesiątki specjalnych ataków – gra jest nudna i odrzuca po kilku minutach grania. Nie jest to moja odosobniona opinia, bo nawet mój znajomy, wielki fanatyk wyścigów, mało mnie nie zabił wzrokiem, gdy zaproponowałem mu drugą rundkę na dwóch graczy. Może gdyby gra została wydana rok i wcześniej, to miałaby szansę na wyższą ocenę, jednak w dobie „Vigilante 8" i szykowanego „Twisted Metal 3" jest żałosna. W trochę gorszej sytuacji są gracze pecetowi, którzy oprócz „Twisted Metal 2" mają niewielką alternatywę. Ale zapewniam Was, słabszych wyścigów daleko szukać. Myślę, że wydanie gry było aktem desperacji, że skoro włożyło się w grę tyle czasu, pracy i pieniędzy, to niech chociaż wydatki po części się zwrócą. Oby takich gier było jak najmniej. **Baron Jack**

Grafika 40% Grywalność 30%
Oryginalność 49% Dźwięk 30%

Gra, która była dobra na SNES'a, a nie na PlayStation lub PC. Totalna klapa.

WERDYKT 35%





Crime Killer

Nigdy nie chciałem być gliną, aż do momentu gdy obejrzałem intro do tej gierki. Było tak wzruszające (chlip, chlip), że postanowiłem wcielić się w gliniarza, głównego bohatera gry.

INFO

Wydawca:	**Interplay**
Producent:	**Pixelogic**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**Sony Poland**
Platforma:	**PSX, PC**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**



Firma Interplay wydaje ostatnio kilka ciekawych nowości, a m.in. także „Crime Killer", strzelaninę samochodową w klimacie cyberpunkowym. Wcielasz się w niej w rolę policjanta oddziału specjalnego, którego zadaniem jest przebrnięcie przez 15 rozległych misji. Nasze zadanie polega najczęściej na zestrzeleniu jakiegoś groźnego przestępcy, jednak aby do tego doszło nie raz przyjdzie nam przeprowadzić pościg na sygnale przez pół miasta. Misje są wieloetapowe i dość zróżnicowane, a spora interakcja z otoczeniem pozwala przysiąść do gierki na kilka godzin. Aby urozmaicić grę, do dyspozycji oddano nam aż trzy pojazdy o diametralnie różnym wyglądzie i zachowaniu. Oprócz futurystycznego odpowiednika Ferrari, przyjdzie nam też pojeździć na dziwacznym motorze (który przypomina trochę niektóre dzisiejsze motory na energię słoneczną) oraz nowoczesnym myśliwcem. Każdy z tych pojazdów inaczej się prowadzi, ma inne uzbrojenie i inaczej się nim steruje. Jeden jest szybszy i zajmuje mało miejsca na drodze, przez co dużo łatwiej przeciskać się na zakorkowanych ulicach. Samolot jest za to szybszy, ale każdy nieuważny wjazd do tunelu może się źle skończyć. Wiadomo także, że przestępcy sami się nie poddadzą, więc trzeba ich do tego zmusić. Ze „zmuszaczy" mamy do dyspozycji rakiety (kierowane lub nie), karabiny maszynowe, działka laserowe i inne zabawki.




Grafika gry może nie szokuje pięknem, ale mocno trzyma się ostatnich trendów – podwyższona rozdzielczość, 50 fps, w pełni teksturowany świat dookoła gracza, realistyczne wybuchy, ładne refleksy świetlne, błyski i flary. Ponadto po każdej misji i przed każdą kolejną obejrzymy sporo ładnie renderownych wstawek, które poprowadzą fabułę dalej. Trochę szwankuje wykonanie pojazdów, szczególnie tych postronnych. Bez względu na wygląd wybuchają tak samo i są tak samo słabe (wystarczy w nie wjechać trochę bardziej zdecydowanie i od razu wybuchają). Nie najgorzej przedstawia się też sprawa muzyki i efektów dźwiękowych. Ta pierwsza jest oczywiście utrzymana w klimacie gry, czyli kawałki techno, industrialne i kilku innych gatunków, na których osobiście się nie znam. Troszkę gorzej jest z efektami dźwiękowymi. Moim zdaniem samochód wydaje inny dźwięk przy uderzeniu w ogrodzenie, w mur i w inny samochód. Niestety, w „Crime Killer" autorzy nie postarali się zbytnio o zróżnicowanie tych dźwięków. Wszystko brzmi trochę sztucznie, bez żadnego pogłosu itp.



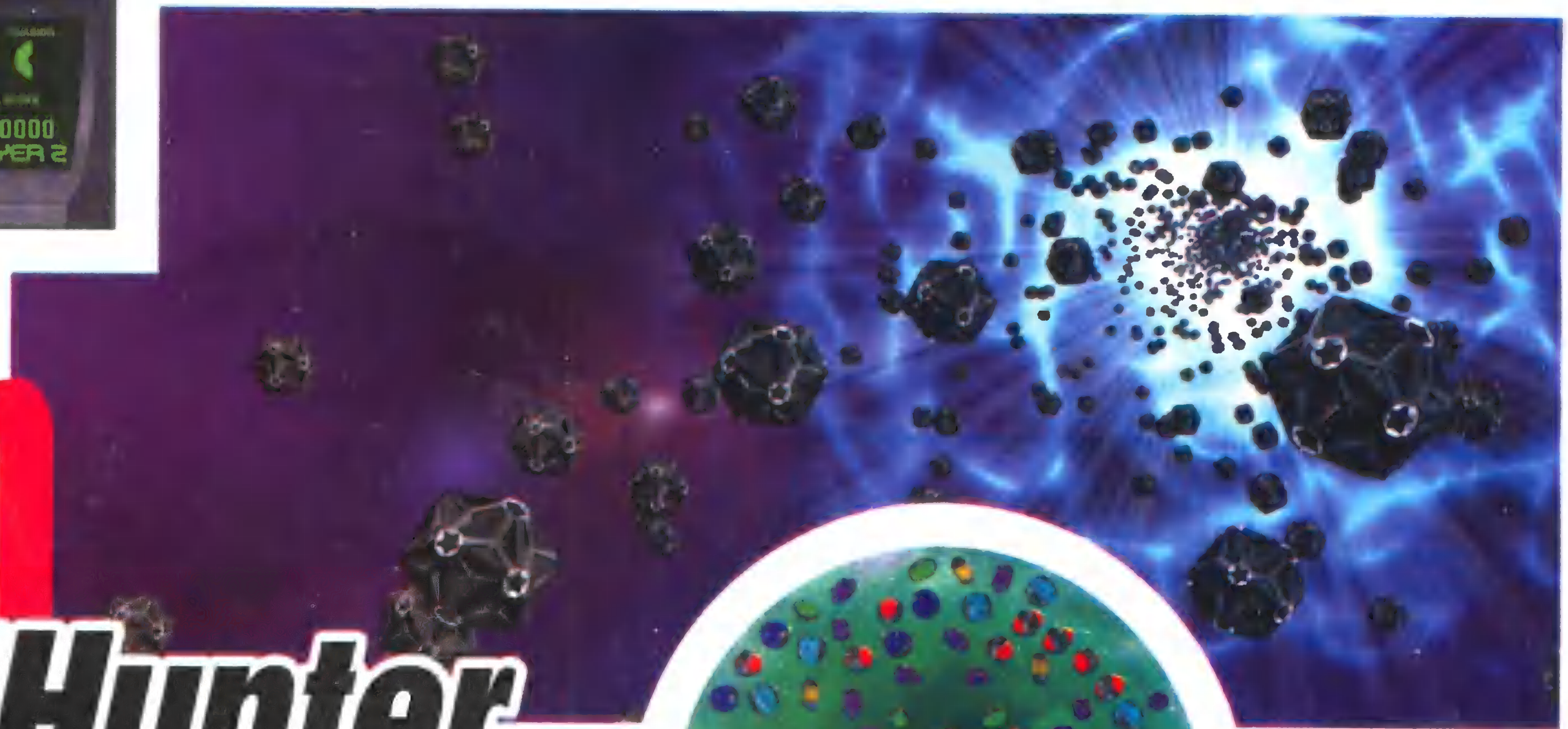
Na koniec pozostała sprawa grywalności. Nie jest to na pewno gra wybitna, jednak z powodu niewielkiej konkurencji na rynku gra może się podobać. Jest szybka i dynamiczna, wykonana na przyzwoitym poziomie. Ma interesującą fabułę (ach, to wzruszające intro) i ciekawe misje. Nawet kolega Kayackash, który znany jest z zacięcia do innego rodzaju gier, grał w redakcji przez 3 godziny i nie chciał przestać. Gra sprawdza się też w trybie na dwóch graczy, choć nic rewolucyjnego w tym trybie nie uświadczymy. W sumie gra może się podobać, a warto też zobaczyć jej pecetową wersję, która z wykorzystaniem karty 3Dfx wygląda lepiej niż dobrze. Polecam grę wszystkim, którzy oprócz dobrej grafiki lubią wyścigi i strzelanie. **Baron Jack**

Grafika 80% Grywalność 75%
Oryginalność 69% Dźwięk 69%

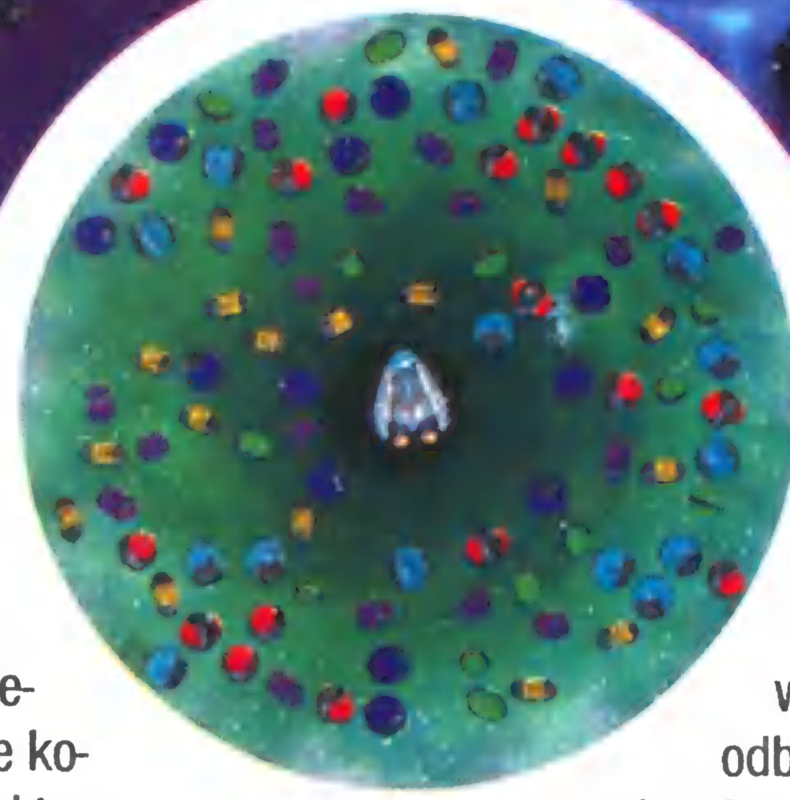
Mimo że gra na pewno nie będzie jakimś przebojem, to gra się w nią przyjemnie i potrafi sprawić graczowi dużo radości.

WERDYKT 77%





Syyrah
The Warp Hunter



Właśnie tego mi brakowało! Przyjemna, „myśląca", wciągająca i ładnie zrobiona gierka logiczna, którą można sobie w każdej chwili włączyć i po prostu w nią zagrać.

INFO

Wydawca:	**SunSoft**
Producent:	**PixelStorm**
Data wydania:	**Już jest (UK)**
Cena:	**Nieznana**
Dystrybucja:	**Brak**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX2**
SVGA, 8MB RAM, 4xCD-ROM, SB/GUS	

Pograłem chwilkę w „Syyrah" i od razu przyszły mi do głowy wspomnienia, kiedy to... dawno, dawno temu, gdy chodziłem do 3 kl. podstawówki, tatuś przysłał mi z zagranicy „Tetrisa". Gdy przyniosłem to cudo do szkoły, nie mogłem odpędzić się od gapiów, którzy nachyleni nad moją zabawką ciągle błagalnym głosem jęczeli „noo daaaj zaagrać...". No cóż, wspomnienia wspomnieniami, a grę trzeba zrecenzować. „Syyrah", to po prostu gra tetrisopodobna. Chociaż reguły są tu dość odmienne od tetrisowskich, to jednak przywołuje ona znajome skojarzenia. Zacznę może jednak od fabuły.



Położoną bardzo daleko od Układu Słonecznego Planetę Keeron zamieszkują Ryssowie. Wkrótce żyjących sobie w spokoju mieszkańców zaatakowali Obcy. Wysłali oni w kierunku planety tysiące min mających ją zniszczyć. Teraz jedyną nadzieją dla Ryssow jest piękna Syyrah... (eeej... mogliby jednak bardziej się wysilić z fabułą).

Reguły są w miarę proste i ich poznanie nie powinno Wam sprawić większych trudności. Mi oczywiście nie chciało się przeczytać instrukcji, a już po kilku minutach zacząłem czaić o co w tym chodzi. Chodzi mianowicie o to, aby zlikwidować wszystkie zbliżające się miny, zanim zniszczą nasz statek. Istnieje tu prosta zasada: albo my unieszkodliwimy je w porę, albo one w porę unieszkodliwią nas. Miny likwidujemy, dobierając je kolorami. Jeżeli obok siebie znajdą się 3 lub więcej tego samego koloru, to ulegają destrukcji. Przy czym im więcej min naraz zestrzelimy (4,5 nawet do 10 i więcej), tym więcej otrzymamy punktów. Na tym właśnie polega strategia. Gra wymaga szybkiego myślenia i refleksu. Czasem w polu walki oprócz min pojawią się różne bonusowe gadżety. Bomby likwidujące wszystkie miny tego samego koloru znajdujące się aktualnie na planszy czy bonusy w postaci możliwości strzelania do min działkiem i wiele innych ciekawych niespodzianek. Po rozpoczęciu gry możemy wybrać rozgrywkę polegającą na ukończeniu 120 leveli, zwieńczonych „unieszkodliwieniem" statku-matki, możemy też wybrać opcję scenariusza, gry nieskończonej, polegającej na rozgrywce aż do momentu wyczerpania się wszystkich „żyć" (jak w „Tetrisie") oraz opcję na dwóch graczy. Ta ostatnia jest nawet niezłym pomysłem. Przy czym warto wtedy posiadać dżojstik, gdyż gnieżdżenie się we dwóch przy jednej klawiaturze nie jest zbyt wygodnym zajęciem. W pozostałych opcjach możemy wybrać jeden spośród trzech poziomów trudności. Na najłatwiejszym przez wszystkie poziomy przechodzi się, jak burza. Gorzej gdy wybierzemy poziom trudniejszy. Wtedy trzeba nieźle pogłówkować, aby iść do przodu, ale rozgrywka jest bardziej pasjonująca niż na poziomie najłatwiejszym. Gra jest wciągająca. Mnie wciągnęła do tego stopnia, że gdy zacząłem grać około dziewiątej wieczorem, to jakieś 15 minut później była już dwunasta w nocy. Zapewniam Was, że Syryah nie nudzi się nawet po długim graniu, zwłaszcza gdy ustawimy trudniejszy poziom. Bardzo ważną rzeczą w programie jest możliwość wybrania jednego z dwóch widoków — dwu lub trójwymiarowego — w jakich odbywać się może rozgrywka. Osobiście polecam tryb dwuwymiarowy, gdyż jest prostszy i bardziej przejrzysty niż 3D . Ale można ten widok włączyć, chociażby po to, aby zobaczyć bardzo fajną grafikę.

Skoro już jestem pr~y grafice, to coś o niej naskrobię. Miny są fajnie wyrenderowanymi i bardzo różnorodnymi obiektami. W tym miejscu widać, jak bardzo autorzy programu musieli się napracować przy ich tworzeniu. Dobre wrażenie wywołują też tła, na których rozgrywa się akcja. Są bardzo kolorowe i pomysłowe. Ogólnie grafika jest tak soczysta, żywa i kolorowa, że gra dzięki niej staje się jeszcze bardziej przyjemna. W parze z grafiką, na równie wysokim poziomie utrzymany jest dźwięk. Od lektora słyszymy, jaki jest aktualny kolor miny. Bardzo to pomaga w rozgrywce, gdyż zamieszanie na ekranie chwilami jest trudne do opanowania. Muzyka też jest przyjemna i żywa, do tego stopnia, że już po kilku minutach zaobserwowałem u siebie nie kontrolowane przytupnięcia nogi w jej rytm.

Czas na małe podsumowanko. Ta gra jest doskonałym przykładem na to, że do doskonałej grywalności wcale nie są potrzebne ogromne ilości krwi pływające na ekranie naszego monitora czy też jakiś nowy, super-hiper trójwymiarowy engine. Zaletą są niskie wymagania sprzętowe (jest to najlepsza cecha systemu DOS, dobrze że są jeszcze ludzie, którzy pamiętają o tym żwawym staruszku...). Hmm, „Syyrah" to obowiązkowa pozycja dla tych, którzy oprócz wystrzeliwania jakiemuś potworkowi rakiety w kierunku d... lubią też trochę pogłówkować. ***Krzysiek***

Grafika 80% Grywalność 82%
Oryginalność 75% Dźwięk 80%

Przyjemna, grywalna i wciągająca gierka logiczno-zręcznościowa z ładniuśką grafiką i dobrym dźwiękiem.

WERDYKT 78%

Virtual Springfield

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Fox Interactive
Data wydania:	Już jest (UK)
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	Brak
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2
SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95	

Dokładnie trzy lata temu, na kanale pierwszym TVP SA leciał znakomity serial animowany pt. „The Simpsons". Nie będę pisał o czym on był, bo to chyba wie każdy. A jeżeli ktoś nie oglądał tego serialu, to niech żałuje – był po prostu mistrzowski...







Z trudem przeżyłem informację, że zostanie on zdjęty z anteny. F..k przecież ten serial podtrzymywał mnie mnie na duchu, przed zbliżającymi się egzaminami do ogólniaka – pomyślałem wtedy. No cóż, egzaminy zdałem, a serial oglądałem nadal, tyle tylko że w wersji niemieckojęzycznej. Pewnego razu doszedłem do wniosku, że brakuje dobrej gry osadzonej w świecie Simpsonów. Prawda, przecież było kilka gier z Bartem Simpsonem w roli głównej. Ale były to shitowe zręcznościówki. Do czego zmierzam? Ano do tego, że w erze 3Dfx, Pentiumów i Wingrozy'95 nie ma żadnej gry o Simpsonach z prawdziwego zdarzenia. Będąc na jesiennym ECTS-ie, przechodząc po stoisku FOX Interactive zauważyłem na jednym komputerze gierkę traktującą właśnie o Simpsonach – „Virtual Springfield". Oczekiwałem jej wielką niecierpliwością. I oto jest!! Wyrwałem gierę Naczelnemu i truchcikiem pognałem na chatę. Po sekundzie, jeszcze trzęsącymi się rękoma dokonałem zbożnie instalacji i... gdy odpaliłem grę, przez głowę przeszła mi tylko jedna myśl. Rany boskie, co ta za shit?!!!!!

Virtual... Też się zastanawiałem dlaczego w tytule znajduje się słowo „Virtual...". Po obejrzeniu czołówki (do której zaraz wrócę), pojawia się widok mapy miasta i jakiś koleś zakłada nam na głowę wirtualny hełm. I wtedy właśnie zaczyna się gra – mając na łbie kupę żelastwa, zwiedzamy wirtualnie miasteczko Springfield. Miasteczko

...Springfield wygląda trochę żałośnie. Wszystkie budynki, pojazdy i inne obiekty poruszające się (ludzie też) to zwykłe bitmapy. Wybaczyłbym to autorom gry, gdyby były one chociaż ładne – są po prostu paskudne. Jaki sens ma ta gra? Zrozumiałbym jeszcze, gdyby gierka była prawdziwie trójwymiarowa – ale nie, możemy poruszać się tylko po wyznaczonych torach – coś jak w stareńkim „Myst". Jak wygląda przykładowa rozgrywka? Idziemy sobie główną ulicą miasteczka Springfield. Mijamy domy, samochody, idziemy dalej i dalej, aż dochodzimy do pamiętnej fabryki nuklearnej, w której pracował Homer Simpson. Wchodzimy do środka, do głównej hali i zaczynamy bawić się konsoletą reaktora. Tu znalazłem bardzo śmieszny akcent gry – dwóch robotników bawi się w rzucanie do siebie radioaktywną próbką o wyglądzie pałki. W pewnym momencie upada im to cholerstwo na ziemię. Nagle przybiega pies z dwoma głowami, łapie pałkę w zęby i ucieka radośnie, machając dwoma ogonami – fajne, nie? to jeden z niewielu sympatycznych akcentów w tej gierze. A teraz, zwyczajowo kilka słów o:



Grafice i dźwięku

Są po prostu mizerne. Grafika jest na średnim poziomie. Oczywiście grę zrobiono w SVGA, która jest naprawdę chałowa. Jedyne co mi się podoba to postacie, które są zupełnie jak w filmie. Co do dźwięku, to jest to istny koszmar. Po pierwsze, jest bardzo coolaśna, melodyjna muzyka. Oczywiście gra wita nas tytułową piosenką z filmu – wprowadza fajny klimat. Natomiast wszyskie inne efekty dźwiękowe są maksymalnie skopane. Pierwszy raz myślałem, że to mój SB nawalił – ale jak się okazało, próbki mowy i innych efektów są po prostu tak kiepskiej jakości. A teraz małe:



Podsumowanko Naprawdę zmartwiłem się oglądając tę grę. Przecież firma FOX Interactive ma dostęp do archiwów oraz wszystkich filmów o Simpsonach, dlaczego nie mogli tego wykorzystać? Nie będę nic mówił o grafice programu – jest fatalna. A dźwięki? Jakie dźwięki? – spytał by się ktoś. I miałby w zupełności rację. Po prostu jedna wielka żenada. Cieszę się z jednego – że ten program nie będzie dystrybuowany w Polsce. Kończę tę smutną recenzję stwierdzając, iż jest to najgorszy adventure, w jaki miałem ostatnio nieprzyjemność) grać. ***Szycha***

Grafika 45% Grywalność 30%
Oryginalność 36% Dźwięk 60%

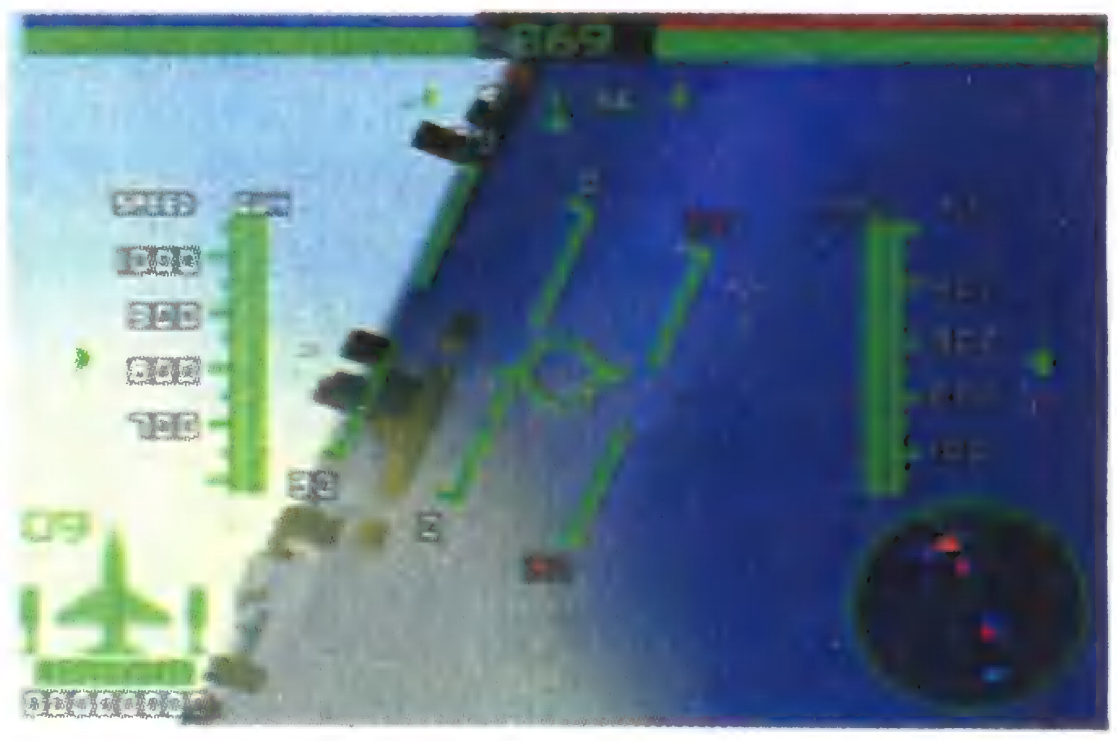
Lepiej zignorujmy tę grę z epoki kamienia łupanego...

WERDYKT 49%

Aerofighters Assault

To niewątpliwie jedyna tego rodzaju gra na N64. Szkoda, że nie można jej porównać do takich hitów na PSXa, jak seria „AceCombat", ale cóż, nie można mieć wszystkiego.





INFO

Wydawca:	Video System
Producent:	Paradigm Ent.
Data wydania:	Już jest
Cena:	329.00
Dystrybucja:	AmericanComputers&Games
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Żal jednak troszkę nie wykorzystanych mocy drzemiących w N64. Grafika naziemna poszczególnych etapów jest łagodnie mówiąc bardzo skromna. Miasto, nad którym latamy, wygląda jak ocean, po którym pływają fabryki, wieże, wieżowce, trochę to śmieszne. Etapy, gdzie latamy nad arktycznymi wysepkami czy nad górskimi kanionami, też nie szokują grafiką, no może z wyjątkiem tych kanionów, które mogą zrobić wrażenie. Ładnie natomiast zrobiono samoloty i okręty, zwłaszcza to wszystko co się za nimi unosi, flary, smugi, dymki. Spaprano natomiast pociski, wyglądają co najmniej śmiesznie. O grafice mógłbym w ogóle nie wspominać gdyby nie zawalono innej bardzo ważnej rzeczy, a mianowicie grywalności. Sterowanie samolotem przypomina raczej mękę jazdy Trabantem bez hamulców i na dodatek po spożyciu. Wybór samolotów jest również raczej przypadkowy i tak możemy znaleźć się za sterami: F14B Tomcat, A-10A Thunderbolt II, FS-X, Su-35 Super Flanker. „Aerofighters Assault" nie ma nic wspólnego z prawdziwym lataniem, jest to zwykła strzelanina luźno osadzona w futurystycznych realiach. Grając w pojedynkę musisz unieszkodliwić czterech bosów: Super X Walkera (coś jak taki metalowy krab), Leviathana (olbrzymi okręt), Spriggana (dziwaczny samolot), Bazeela (coś jak czołg), oczywiście nie jednorazowo, na każdego bosa trzeba przygotować odrębną taktykę walki. O samej walce już wspominałem, że raczej nie jest niczym ekscytującym. Dobrze pomyślano deatch match, czyli walkę na dwóch, przy dużym telewizorze można sobie nieco pohasać, pod warunkiem że ma się z kim. Samych misji jest kilka, nie ma sensu ich opisywać, bo już całkiem zepsuję Wam zabawę, o ile przekonacie się do tego tytułu. Dźwięk jest dobry, nie przeszkadza i nie zachwyca. ***Gruby***

Grafika 59% Grywalność 49%
Oryginalność 49% Dźwięk 49%

Podsumowując, wszystko jest w granicach dopuszczalnej normy, ale daleko „AA" do miana hitu.

WERDYKT 53%

World Cup 98

Kiedy piszę recenzję nie mam pojęcia kto wygra w tych mistrzostwach świata. Nasi oczywiście nie grają, ale może to i lepiej, po co mamy się wstydzić. Wystarczy kompromitacji na polskich stadionach. Tyle wstępu.

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	EA Sports
Data wydania:	Już jest
Cena:	329.00
Dystrybucja:	AmericanComputers&Games
Platforma:	N64, PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Nowa „Fifa" niestety nie rzuca na kolana, można nawet napisać, że daleko jej do tego by zaszokować. Dlaczego? Przede wszystkim grywalność. Nie mam zarzutu, do przygotowania, ale grywalność daleko odbiega od oczekiwanego. Gra stworzona została pod kątem odbywających się mistrzostw świata w piłce kopanej lub jak mówią złośliwie amerykanie „w piłce dla kobiet". Wszystkie drużyny i ich składy, miejsca spotkań, znajdziemy w realnym świecie zmagań piłkarskich „Francja98". Jest to oczywiście duży plus. Maskotką tych mistrzostw jest rosół. Rosół to taki uśmiechnięty kogut, symbol ? Hm, no właśnie, jest to symbol, a może reklama rzeźni francuskich, które słyną z szybkiego uboju drobiu, polskie rzeźnie też są w tym dobre, więc nie jest źle. W opcjach znajdziemy wszystko co być powinno, zmiany, ustawienia, pełna konfigurowalność pada oraz setki innych. Podczas meczów komentować będzie dla nas rasowy speaker telewizji brytyjskiej. Ogólnie pod względem udźwiękowienia nie jest źle i można nawet rzec, że jest to wielki plus gry. Grafika nie zachwyca niczym szczególnym, kanciaste głowy, lek-



ko ciosane po bokach pozostały z poprzednich serii. Motion-capture czyli wszystkie ruchy zawodników są w porządku i nie można się przyczepić, chociaż z czasem wszystkie dodatkowe wstawki w stylu „kurde znowu puściłem szmatę" trochę denerwują. Automatyka w grze sprawia, że gracz, nawet ten najbardziej marny, dzielnie poradzi sobie w najtrudniejszych meczach. Nie jest to według mnie plus, ale to różnie można interpretować. Duża ilość rzutów z kamer może się podobać, jednak według mnie ciągle brakuje tych najbardziej wygodnych dla gracza. Strzelanie bramek jest dziecinnie łatwe, bramkarz i obrońcy przeciwnika sprawiają wrażenie nieco znudzonych całą tą imprezą i nie bardzo kwapią się do walki, chyba, że ustawisz trudność ma maksa, wtedy zapomnij o sukcesach. Chciałbym napisać o tej grze bardzo dobrze, ale chyba nie będzie mi dane. Według mnie ciągle królową piłki jest japoński produkt firmy Konami „ISS64" oraz starusieńki „Sensible Soccer". Ten ostatni nie jest produktem japońskiej machiny koderskiej, ale europejskiej, niestety tak dawno temu powstał, że pewnie mało kto go pamięta. Niezłym pomysłem jest wprowadzenie ciekawych informacji sportowych podczas przerw w meczu, można się czegoś nauczyć. ***Gruby***

Grafika 84% Grywalność 82%
Oryginalność 79% Dźwięk 89%

FIFA jak FIFA, bez rewelacji, bez większych emocji. Oby na realnym mundialu było tych ostatnich znacznie więcej.

WERDYKT 84%

Dual Heroes

Dziwię się jak jeszcze mogą powstawać takie gry. Przyznam się, że nic z tego nie rozumiem, czyżby bosowie z Nintendo poszli na łatwiznę, tak jak to się dzieje na PSX, i doszli do jedynie słusznego wniosku, że im więcej tym lepiej, czy jest to wypadek przy pracy.

INFO

Wydawca:	Hudson
Producent:	Hudson
Data wydania:	Już jest
Cena:	329.00
Dystrybucja:	AmericanComputers&Games
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Nie wiem po co konwertowali tą gierę na PAL i to jak konwertowali, tragedia, japońskie roboty w japońskim stylu jeszcze można przeżyć, ale reszta to już lekka przesada, absolutnie nic ciekawego. Nie spodziewałem się od razu hitu w stylu „Tekkenów" czy „Mace", albo „Fighter Destiny", ale skoro takie tytuły wyznaczyły pewien poziom na rynku to czemu powstaje coś takiego jak „Dual Heroes". Dość tego narzekania czas na recenzje, hm? W sumie nie wiem po co recenzja, jak już dobrze zrecenzowałem ten hit na wstępie. Może zacznę od tego, co może się spodobać w „Dual Heroes", pomijam fakt, że znalezienie jakichkolwiek plusów jest niezmiernie trudne, ale cóż, coś Wam muszę Drodzy Moi napisać. Za plus mogę uznać opcję „Robot" gdzie uczysz robota walczyć, następnie ten robot ucząc się od Ciebie daje ci niezłego kopa, jak masz z kim grać możecie się trochę między sobą poobijać, może w tym jest jakiś plus, to tyle. Wady: koszmarna konwersja, przetpotopowy motion-capture (te wszystkie ruchy postaci), cienka grafika, cienka muzyka i sfx-y. Doszło nawet do tego, że głupi scroll, czyli taki tekścik, który pnie się w górę, robi manewr w stylu skocznego jacusia, o zgrozo. Nie wspomnę o tych pożałowania godnych animacjach, straszne, oby jak najmniej takich gier. Podsumowując; ciągle więc na Nintendo64 królują „Mace" i „Fighter Destiny" z niecierpliwością czekam na „Gasp" może ta giera trochę namiesza w stawce. **Gruby**







Grafika 29% Grywalność 9%
Oryginalność 29% Dźwięk 9%

Koszmar, cienkie, nie dotykaj.

WERDYKT 19%

Forsaken 64

Oj przygrzało. A jeszcze kilka tygodni temu myślałem, że trzeba będzie wyciągnąć ciepłe onuce i przygotować się na zimowanie tego lata. Dobrze chyba, że tak grzeje, a może i źle. Tak źle i tak niedobrze.

INFO

Wydawca:	Acclaim
Producent:	Iguana
Data wydania:	Już jest
Cena:	329.00
Dystrybucja:	AmericanComputers&Games
Platforma:	N64, PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

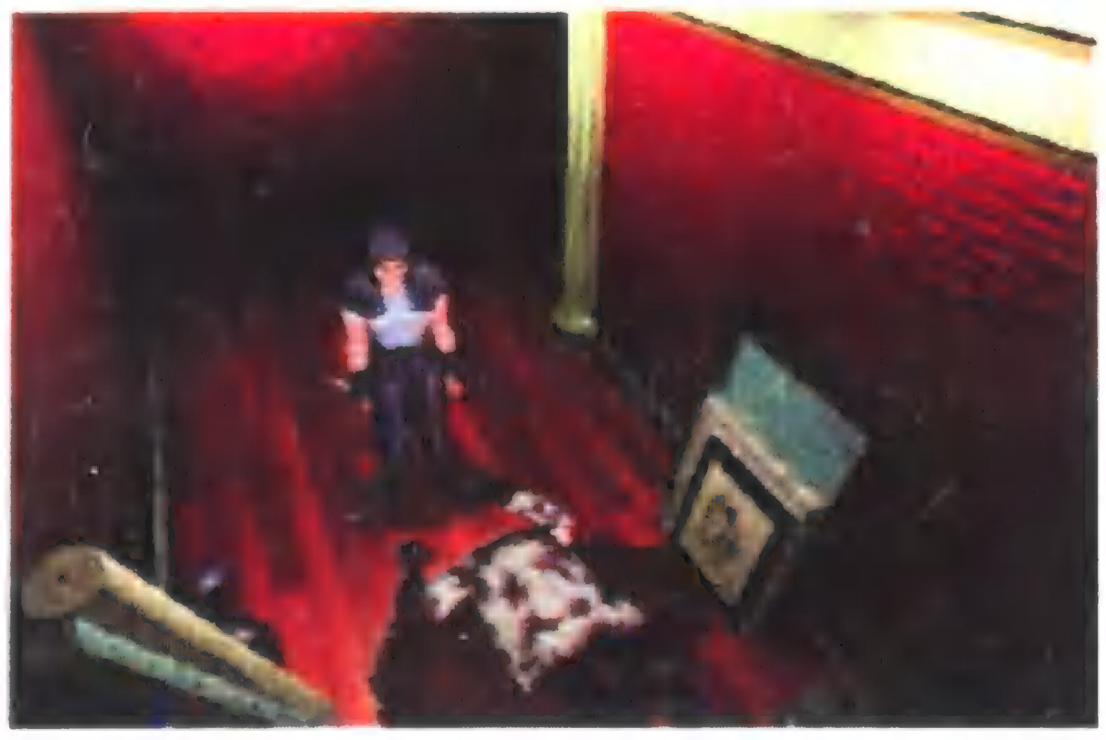
Skuter, ostra seria z boku, to głupi „Kwas" miejscowy idiota posłał Ci śmiercionośne pozdrowienia. Dajesz po garach, wiraż, goni cię jużŹdwóch. Dwa ostre zakręty, może teraz, pech, właśnie dostałeś i cały Twój ogon zaczyna dymić. Teraz albo nigdy, po hamulcach, pot na czole, chwila i masz już ich w celowniku, czas odpalić niespodziankę. Czas na „Forsaken64". „Forsaken" pojawił się na 3 platformy: Sony Playstation, PC 3dfx oraz na Nintendo64. Na PSXa wygląda ładnie i gra się ok, na PC 3dfx w wysokiej rozdzielczości wygląda podobnie jak na N64, jednak według mojej skromnej opinii gra się znacznie gorzej niż w wersji na N64. „Forsaken" to taki bardzo zaawansowany „Descent", kierujesz zamiast statkiem kosmicznym, skuterem kosmicznym, a więc bez rewelacji. Dużym plusem całej tej imprezy jest kobitka, w którą się wcielasz. Jak przystało na obecnie panujący typ urody, nasza bohaterka podobna jest do Lary z tym, że ma nieco inny kolor skóry, albo mam problemy ze wzrokiem. „Forsaken64" to przepyszny spektakl kolorowych efektów świetlnych. Ci co pamiętają „TunnelB1" wiedzą o jakie bajery chodzi. W grze chodzi o wykoszenie jak największej liczby wrogów, przy okazji masz pewne zadania do wykonania, ale to już inna historia. Team „Iguana" znany jest z niesamowicie dopieszczonej grafiki, „Forsaken64" nie jest tu wyjątkiem. Ten sam team przygotowywuje również „Turoka 2", na którego już ostrze sobie zęby. Podczas gry musisz uważać by od tego kołowania w raju 360 stopni nie stracić orientacji w terenie, przyznam się, że jest to piekielnie trudne. W grze nie zabraknie zagadek do rozwikłania, nie wszystkie bowiem wejścia są otwarte, przyjdzie także powalczyć z bardzo wielkimi przeciwnikami. Bardzo fajnie prezentuje się strzelające żelastwo, przeciwnik bowiem stosuje bardzo różną taktykę, od standardowego na chama, do bardzo inteligentnego skoku na bok. W bardzo ciekawych miejscach znajdujesz pakunki, które uzupełniają Twoją energię, osłonę i co najważniejsze dodają nowe bronie (6 rodzajów pocisków i tyleż rakiet). Kierowanie skuterem jest niezwykle przyjemne, równie przyjemne jak kierowanie pojazdem w wyścigach „WipeOut2097". Dobrym pomysłem jest wprowadzenie automatycznego wyrównywania jazdy. To jest jednak wszystko absolutnie wielkie nic, gdyż największy czad to gra na cztery lub dwie osoby i to jest to. Wady: brakuje mi mapki, niestety liczba zakamarków powoduje, że nieco traci się orientację. **Gruby**



Grafika 89% Grywalność 89%
Oryginalność 79% Dźwięk 79%

Dla mnie to w tej chwili najlepsza strzelanina 3d FPP obok „Golden Eye".

WERDYKT 88%





Resident Evil

W małej wiosce, Racoon City, od jakiegoś czasu zdarzały się serie brutalnych morderstw. Ofiary nosiły ślady głębokich ugryzień dokonanych najprawdopodobniej przez jakieś stadne stworzenia.

INFO	
Wydawca:	**Sega**
Producent:	**Capcom**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**219.00**
Dystrybucja:	**Lanser**
Platforma:	**Saturn**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Do zbadania sprawy wysłano grupę komandosów z drużyny Beta. Ich helikopter uległ jednak wypadkowi i rozbił się w okolicach miejsca akcji, a o ludziach ślad zaginął. Wysłano więc ponownie komandosów, tym razem z grupy Alpha.... Reszty możesz dowiedzieć się z dołączonego do gry intra.

Pierwszą platformą, na którą wydana została gra, była Playstation. Wydana przez Capcom odniosła ogromny sukces komercyjny i do tej pory uznawana jest za najlepszą grę-horror na wszelkie maszynki giercownicze. Po sukcesie na PSX, firma postanowiła przybliżyć swój produkt właścicielom innych platform – PC i Saturna. Fabuła gry niczym się nie różni od oryginału, zmianie uległy jednak inne elementy gry. Ale po kolei...







Oprawa graficzna jest tym elementem produktu, który najbardziej rzuca się w oczy po odpaleniu gierki – niestety, nie jest to pozytywne wrażenie. Pierwszą sprawą jest zwężony ekran akcji – mimo że jest to razem tylko centymetr z obu stron ekranu, to ma to widoczny wpływ na rozmiary postaci występujących w grze. Zarówno postać głównego bohatera (panienka lub facet), jak i większość wrogów są lekko spłaszczone od góry w porównaniu do wersji z PSX lub PC. Jeszcze gorzej ma się sprawa z efektami działania na ekranie. Po pierwsze, wszystkie dymki, wybuchy etc. są wykonane z użyciem techniki ditheringu – trochę to dziwi, gdyż nie wierzę, że konsola Saturn nie poradziłaby sobie z kilkunastoma poligonami więcej. Do tego dochodzi gorszy wygląd cieni rzucanych przez postacie i nie najlepsza kolorystyka posoki (zwanej też krwią, farbą, blood-em, juchą ;). Po drugie, większość teł w grze wygląda dużo gorzej niż w wersji na PlayStation (gorsza jakość kolorów, brzydkie przejścia od jednego do drugiego). Po trzecie, wygląd samych postaci pozostawia wiele do życzenia: mniejsza ilość tekstur, które na dodatek są słabszej jakości oraz brak cieniowania Gouranda, które sprawia, ze wszystkie postacie (oraz obiekty wykorzystywane w grze) wyglądają na straszną pikselozę. Szczególnie drażnić to będzie te osoby, które mają porównanie z wersją na PSX.

Co do oprawy muzycznej to nie dam głowy, ale wydaje mi się, że jest mniej sampli (głównie wydawanych przez zombich). Są też mniej groźne i mroczne niż w poprzedniej wersji gry. Muzyka w porządku – ten sam mroczny, złowrogi i zapierający dech w piersiach motyw.

Nie najlepiej prezentuje się też szybkość konwersji. O ile akcja nie zwalnia, to momenty ładowania kolejnych lokacji oraz przełączania miedzy grą a ekranem kieszeni są sporo opóźnione i powodują pewną irytację gracza, zmuszonego czekać kilka sekund na wejście do innego ekranu.

Mogłoby sie wydawać, że produkt ten nie posiada żadnych ulepszeń w porównaniu do innych konwersji. Jest to nieprawda. Pierwsza sprawa to zwiększona liczba pomieszczeń (dopiero pod koniec gry) oraz kilka dodatkowych monstrów, także przy końcu). Drugą rzeczą jest możliwość ustawiania opcji już na początku (a nie dopiero w czasie rozgrywki) oraz licznik możliwy do wyświetlenia na ekranie, informujący nas, ile czasu jesteśmy w ponurej rezydencji (jest również bodźcem do ukończeniu gry w czasie krótszym niż trzy godziny, co pozwala uzyskać superbroń).

Na koniec warto zaznaczyć, że nie miałem zamiaru nikogo odciągać od kupna tej gry. Wręcz przeciwnie, uważam, że jest ona jedną z najlepszych pozycji tego gatunku i każdy posiadacz Segi powinien się w nią zaopatrzyć. Uważam jednak, że pierwowzór pozostał niedościgniony i żadna konwersja (ani na PC, ani na Saturna) nie jest lepsza. Jednym słowem, gra A MUST HAVE dla wszystkich właścicieli konsoli spod znaku Sonica.

Baron Jack

Grafika 80% Grywalność 95%
Oryginalność 90% Dźwięk 75%

Trochę słabsza od pierwowzoru konwersja wspaniałej gry na Saturna - posiadacze tej maszynki muszą ją koniecznie zakupić.

WERDYKT 92%

KIEDY MYSZKA I KLAWIATURA NIE WYSTARCZĄ

Przegląd Joy'ów

Każdy z nas pogrywał w swoim życiu przynajmniej w jedną gierę. Odkrywcze, nie? I chyba każdemu z nas przyszło ścisnąć w paroksyźmie rozpaczy czy innego uczucia niezawodnego przyjaciela naszych giercowniczych harców. Joy. Słowo krótkie, ale kryjące tyle treści. O kilku z nich Wam dzisiaj opowiemy.

Czym dla prawdziwego gracza jest joystick, tego mówić nie trzeba. Fani wszelkiej maści symulacji nie potrafią nawet spokojnie wysiedzieć na miejscu, gdy pada to słowo. Jakże często był on naszym jedynym przyjacielem w podniebnych zmaganiach z Japończami, Yankesami czy Bóg wie jeszcze z kim (z Sowietami – B.). Bez niego nawet najlepsze algorytmy i najwspanialsza grafika 3D pozostaną tylko niespełnionym marzeniem. Chcielibyśmy Wam dziś przedstawić wybrane trzy typy joysticków będących w ofercie firmy Multi-Styk. To największa i najpoważniejsza w naszym kraju firma zajmująca się sprzedażą takich właśnie, giercowniczych peryferii do naszej maszyny. Specjalnie dla Was wybraliśmy z przebogatej oferty tej firmy trzy modele joysticków starając się dobrać je pod względem oryginalności, funkcjonalności i przystępności cenowej. Panowie, przed nami...



SV-214 PC Sabre Pro

Ten model joya wybraliśmy jako podstawowy do naszych niecnych eksperymentów. Posiada on bardzo ergonomicznie dopracowaną sylwetkę, zapewniającą odpowiednie leżenie w dłoni i niemęczenie nadgarstka. Wykonany z mocnego sztucznego tworzywa prezentuje się dość okazale, od razu budząc zaufanie gracza. Na jego głowicy umieszczono aż cztery przyciski fire i urządzenie służące do kontrolowania oglądanych przez nas z wyimaginowanego kokpitu widoków. Jest ono całkiem proste, na samej górze joya umieszczono działającą w czterech kierunkach dźwigienkę, która poruszana kciukiem pozwala nam poruszać „głową" pilota lub odpowiednio obejrzeć nasz samolot. Ciekawostką w tym joyu jest zastosowanie dodatkowego przycisku fire pod... małym palcem dłoni zaciskającej się na drążku. Poza tym wszystko jest standardowe. Mamy więc suwaki do regulacji położenia środka joya (niezbędne przy kalibracji), dość masywną podstawę drążka z czterema przyssawkami (bardzo dobre, mimo dość sporej siły Waszego recenzenta, podczas wykonywania pętli we „Flying Corps" nie udało mi się oderwać urządzenia od blatu stołu) i... to wszystko. Jedynym minusem tego modelu była drobna niedogodność związana z konfliktem przerwań miedzy „szablą" a kartą dźwiękową. Poza tym to solidny produkt bez zbytnich bajerów.

Ocena: 82%
Cena: 81



SV-244 Cyclone 3D

Podobieństwo tego profesjonalnego narzędzia walki do poprzednio opisywanego modelu nie jest przypadkowe. Cyklon wykorzystuje w ogólnych zarysach obudowę od PC Sabre'a, ale wepchnięto w nią zupełnie inne bebechy. Ciekawy jest już sam montaż joya, który połączony jest również z maszyną przez port klawiatury (nie odcinamy jej jednak, a tylko puszczamy przez odpowiednią przelotkę). Wynika to z tego, że 3D Cyclone oferuje nam... 17 programowalnych przycisków. O tym, co to znaczy, wiedzą najwięksi maniacy podniebnych walk i akrobacji. Koniec z łamaniem paluchów na klawiaturze. Do „instrumentu" dołączone są dwie dyskietki z oprogramowaniem ułatwiającym opanowanie skomplikowanych możliwości joya. Nie zastosowano jednak w nim przyssawek, a tylko niezwykle ciężką podstawę mającą zapewnić dużą bezwładność urządzenia. To jedyna wada tego joya, która czasami zmusza silniejszych graczy do delikatniejszego wykonywania ewolucji. Joy jest bardzo „miękki", nie stawia tak odczuwalnego oporu jak Sabre, co potęguje przyjemność jego użytkowania. Ogólnie więc jest to niezwykle udana konstrukcja przeznaczona dla profesjonalistów, których skutecznie wyodrębnia swoimi parametrami i wysoką ceną.

Ocena: 96%
Cena: 179

SV-284 UltraRacer PC

Pod tą wszystko mówiącą nazwą kryje się jedna z ciekawszych konstrukcji w ofercie firmy Multi-Styk. Dedykowany przede wszystkim miłośnikom wyścigów, UltraRacer potrafił nas zadziwić. Niecodzienny kształt tego urządzenia (przypominający dużego pilota TV z umieszczonym w górnej części kółkiem, służącym do kontrolowania promienia skrętu) na początku nie wzbudził w nas zaufania. Po podłączeniu jednak do komputera i odpaleniu kilku wyścigów mogliśmy się jednak przekonać, iż jest to bardzo przemyślana konstrukcja. Kółko umieszczone w górnej części joya pozwalało precyzyjnie kontrolować ruchy wozu, a ukryta pod spodem przepustnica, w postaci wychylanego w jednej płaszczyźnie cyngla, jest jednym z ciekawszych rozwiązań, jakie ostatnio widzieliśmy. Jedyną w naszym przekonaniu wadą tej konstrukcji jest umieszczenie przycisków fire dość nisko na joyu, co powoduje, że mogą być one zasłonięte przez dłoń gracza (chyba że ktoś ma paluchy jak dziewczyna). Ten jedyny mankament (oprócz zbyt dużej ceny) nie miał jednak wielkiego wpływu na dość wysoką ocenę ogólną prezentowanego modelu.

Ocena: 86%
Cena: 169

Dziękujemy firmie Multi-Styk za udostępnienie sprzętu do testowania. ***Jagd52&Suicide***











Die By The Sword

„DBTS" to naprawdę świetna gra. Dla tych wszystkich, którzy się gdzieś zacięli, napisałem opis przejścia gry w trybie Quest. Miłej zabawy!



Dilka porad na początek. Po pierwsze, zawsze przeszukuj wszystkie skrzynie, wazy, wszystkich zabitych, nawet gdy nie wspominam o tym w opisie. Może się jednak zdarzyć taka sytuacja, że zwłok nie należy przeszukiwać, ale wtedy wyraźnie o tym informuję. Podczas walki z trudnym przeciwnikiem możesz też zbierać różnorakie apteczki, flaszki itp. Skorzystaj z dodanego do gry edytora ruchów. Z góry ustalone kombinacje pozwolą na dużo sprawniejszą walkę. Naucz się też robić uniki, gdyż bez nich trudno jest wygrać z jakimkolwiek mocniejszym przeciwnikiem. Opis dotyczy standardowego poziomu trudności. A jak już kompletnie zwątpisz, zajżyj do rubryki „tips&tricks".

Kobold Caverns

Idź, aż natkniesz się na pierwszych przeciwników. Jeden z koboldów pociągnie za dźwignię opuszczającą kraty, a drugi ucieknie. Po zabiciu pierwszego przeszukaj jego zwłoki. Na prawo od miejsca, w którym rozpocząłeś grę, jest korytarz. Idź tam i zabij następnego kobolda. Weź leżący na ziemi kawałek mięsa. Wracaj z powrotem do głównego pomieszczenia i przesuń dźwignię otwierającą dalsze wrota. Idź dalej, a natkniesz się na następnych przeciwników. Pod ścianą, nieopodal bramy stoi kobold. Rozpraw się z nim i przeszukaj jego zwłoki, a znajdziesz klucz. Na prawo od bramy znajduje się ukryty korytarz. Wejdź tam i uważaj na porozmieszczane w ścianach strzały. Otwórz drzwi, a następnie rozwal wszystko. Znajdziesz sporą dawkę zdrówka. Wejdź teraz do korytarza, w którym są pajęczyny. Przygotuj się na pierwsze starcie z orkiem. Przeszukaj jego zwłoki i zabierz się za kobolda. Otwórz drzwi i idź dalej. Weź po drodze zdrówko. W następnym pomieszczeniu też rozwal wsio. Wejdź na tratwę i odetnij mieczem linę.

River Run

Płyniesz tratwą. Uważaj na zielone potwory (Trogowie). Jeden wyskoczy z wody, a drugi przyczepi się jak dopłyniesz do brzegu. Jak już tratwa się zatrzyma, zeskocz na brzeg i zabij śpiącago w legowisku



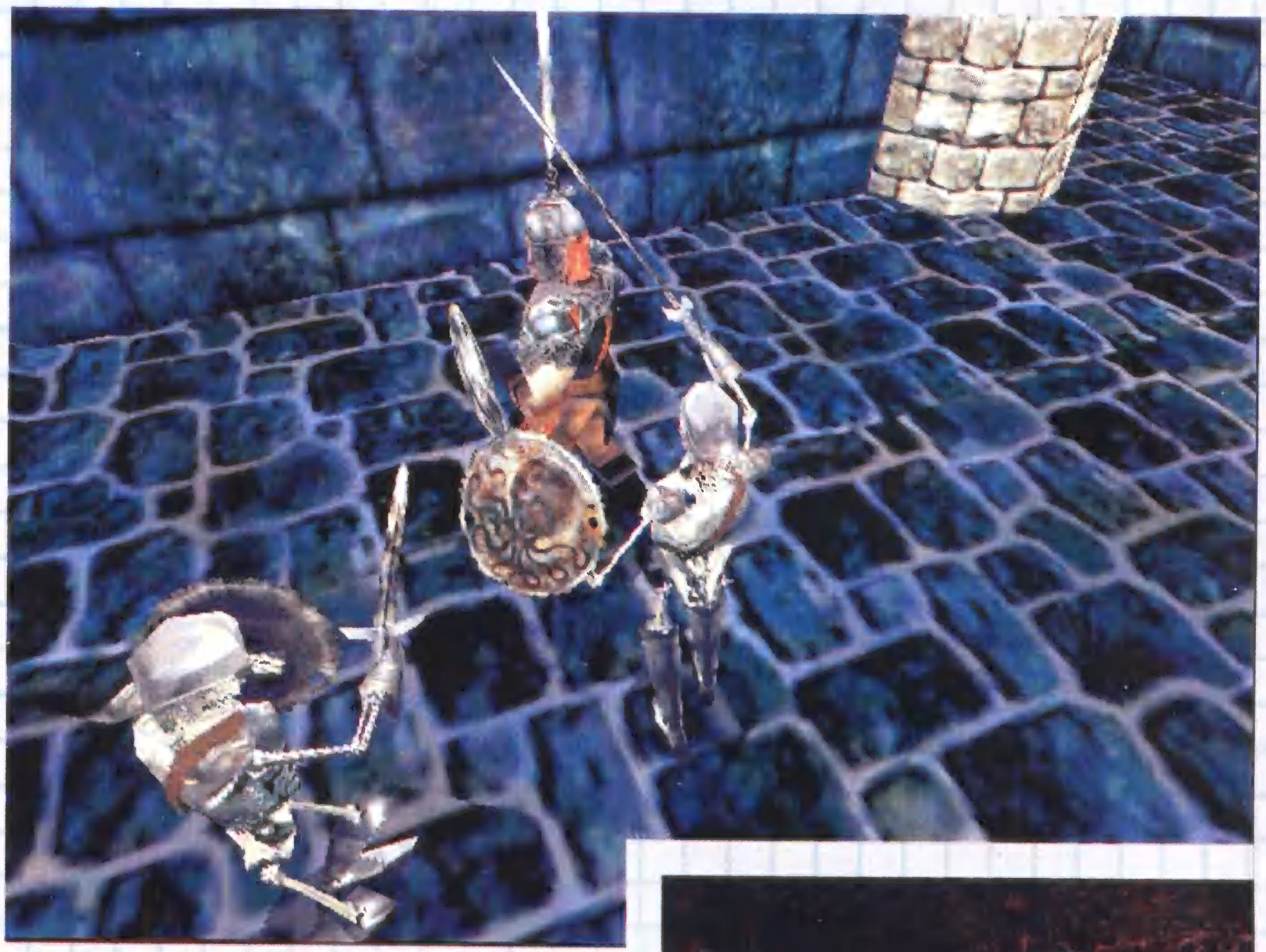
troga. Idź korytarzem po prawej, a natkniesz się na groźnie wyglądającego potwora. Na szczęście jego wygląd nie idzie w parze z wytrzymałością i załatwić go jest stosunkowo łatwo. Staraj się nie rozwalać leżących w wodzie jaj. W dali leży zabity kobold. Koniecznie przeszukaj jego zwłoki (znajdziesz pancerz). Wracaj do głównego pomieszczenia. Po lewej stronie legowiska trogów zaczyna się inny korytarz. Idź tamtędy i w następnym pomieszczenu załatw troga. Znajdziesz też kawałek mięsa. Idź dalej, do pomieszczenia z wodospadem. Po wystających skałach przeskocz na drugą stronę rzeki. Idź korytarzem i przygotuj się na niespodziankę. Załatw troga, uważaj też na strzały w ścianach. W pomieszczeniu z windą załatw orków i przeszukaj skrzynie. Pociągnij za linę koło windy, a następnie szybko do niej wejdź.

Warren Grawl

Po załatwieniu przeciwników i przeszukaniu ich zwłok wzbogacisz się o klucz. Otwórz drzwi, idź dalej i rozwal orków. Spośród czterech korytarzy właściwy jest tylko jeden (drugi od lewej). W następnym pomieszczeniu w skrzyni znajduje się zdrówko. Dalej zabij znęcających się nad koboldem orków. Biedaczysko – jego też pokrój na plasterki. Otwórz zdobytym kluczem drzwi. W następnym pomieszczeniu rozwal orka i modliszkę, przeszukaj ich ciała i idź dalej. Zabij następnych wrogów i przeszukaj ciała. Teraz musisz się wspiąć po skale na górę. Załatw dwie modliszki i wypij napój. Zmniejszysz się teraz do rozmiarów, dzięki którym będzisz się mógł poruszać w niższych korytarzach. Wróć teraz do pomieszczenia, w którym wisi kobold. Wejdź w wysoki korytarz (bez drzwi), dojdziesz do pomieszczenia z trzema pochodniami. Teraz, niestety musisz radzić sobie sam. Musisz chodzić niskimi korytarzami, aż dodziesz do pomieszczenia z wózkiem na szynach. Podczas penetrowania korytarzy pomocne będą pajęczyny, dzięki którym będziesz wiedział, czy już w tym miejscu byłeś. Jak dotrzesz na miejsce, wskocz na wózek i przesuń dźwignię. Nie schodź z niego, dopóki nie dojedziesz do końca trasy. Ogr to już ciężki przeciwnik. Podczas walki wykorzystaj rozmieszczone tu i ówdzie apteczki (jeśli tak to można nazwać). Następnie wejdź do środkowej beczki.

Orc Stronghold

Trudny poziom. Rozwal przeciwników, przy zwłokach znajdziesz klucz. Korytarzem udaj się do następnego pomieszczenia. Teraz idź korytarzem po lewej i otwórz drzwi. Trudna walka – musisz załatwić orka i ogra. Pomocne będą wazy, w których znajdziesz porcje zdrowia. Gdy zabijesz przeciwników, przyjdzie następny ogr. Zanim jednak zabierze się do walki, będzie chciał zabrać temu zabitemu maczugę. Wykorzystaj to. Idź teraz korytarzem, którym wszedł ogr. Pozabijaj orków i weź klucz. Idź dalej i zrób demolkę. Drzwi, niestety, będą zamknięte. Wróć się do miejsca, w którym rozpocząłeś level. Idź teraz drugim korytarzem (tym ze znakiem po lewej). Jak będziesz miał szczęście, to potwory szybko przerzucą Cię na drugą stronę. W następnym pomieszczeniu (z kamienną kolumną) załatw modliszkę i idź w lewy korytarz. W pewnym momencie zobaczysz Mayę. Idź dalej, a spadniesz do następnego korytarza. Idź w stronę świątyni, otwórz drzwi i zabij orków. Przeszukaj tylko zwłoki zwykłego – znajdziesz klucz. Wejdź za kotary i uwolnij kluczem więźnia. Idź teraz za nim, ale po drodze przszukaj zwłoki szamana. Zmieni się Twój wygląd, dzięki czemu naiwne potwory zamiast Cię atakować będą przed Tobą klękać. W pewnym miejscu więzień wskoczy do innego korytarza. Ty nie dasz rady. Idź zatem dalej. W pomieszczeniu z drzwiami wybierz te, które dadzą się otworzyć. Idź naprzód dotąd, aż trafisz na drzwi z dwiema horągwiami. Wejdź w te drzwi i idź dalej. W następnym pomieszczeniu wejdź do drzwi z horągwią. Idź dotąd, aż natrafisz na pomieszczenie z parą orków. Uważaj – tu maska szamana straci moc. Zabij orków i zabierz im klucz. Idź naprzód i przygoduj się na walkę z dwoma ogrami. Przed walką postaraj się wypić stojącą nieopodal flaszkę, która da Ci trzy razy większą siłę. Idź dalej do miejsca z kamienną kolumną. Będzie tu czekał na Ciebie więzień. Wejdź na górę.





Lost Temple

Na tym poziomie musisz znaleźć trzy przełączniki, które trzeba przestawić. Wyjdź na główny korytarz. Idź w prawo, aż dojdziesz do kamiennych ruchomych bloków. Musisz się między nimi przedostać. Teraz skocz na poruszający się pionowo następny blok. Odwróć się i skacz na następny. Teraz jesteś w bezpiecznym miejscu. Idź dalej. Musisz tak przedostać się między ostrzami, aby dojść do kolumn, które prowadzą do przycisku wyłączającego ostrza. Jak wyłączysz ostrza będziesz miał dostęp do pierwszego przełącznika. Wracaj teraz do miejsca, w którym rozpocząłeś level. Idź do korytarza z czerwonymi naroż-



Tak właśnie powinny wyglądać prawidłowo ustawione bloki.



W głębi widać ukryty w jednym z bloków przełącznik.

nikami. Dojdziesz w końcu do miejsca, w którym spotkasz potwora lawowego. Jak go zabijesz (co nie jest wcale bardzo trudne), to uzyskasz dostęp do drugiego przełącznika (w głębi komnaty, tam gdzie była lawa). Wracaj na główny korytarz. Idź w lewo, aż napotkasz zawieszone na linach młoty. Musisz się między nimi przecisnąć na drugą stronę. Dojdziesz do pomieszczenia z wielkimi, kolorowymi blokami. Na tylnej ścianie umieszczone są trzy przełączniki. Wciśnij te z numerami I i II. Teraz musisz poszukać wśród bloków ukrytego przełącznika numer VI. Po wciśnięciu jego wracaj do głównych przełączników i wciśnij ten z numerem II (prawidłowe rozmieszczenie bloków pokazałem na którymś ze screenów). Umiejętnie skacząc po blokach dostaniesz się do następnego korytarza. Dojdziesz do miejsca z młotami. Wciśnij przełącznik na ścianie, a uaktywnią się schody. Musisz tak przeskoczyć po pięciu platformach, aby dostać się do piątego przełącznika. Wracaj do głównego korytarza i skręć tam, gdzie jeszcze nie byłeś. Dojdziesz do sali z czterema kolumnami. Zabij przeciwnika i wejdź do otwartego przejścia. Nie dotykaj lepiej tego czegoś czarnego, bo będziesz żałował. W tym pomieszczeniu, skacząc po zębatych kołach, musisz przedostać się do następnego korytarza. Trudne to zadanie, ale da się zrobić. Idź dalej i załatw górnika, przełącz dźwignię i wskocz do przepaści.

Dwarven Mines

Po przedostaniu się przez miażdżące młoty czeka Cię walka z górnikiem. Zabierz mu klucz i otwórz kratę. Zobaczysz maszynę do drążenia tuneli, którą trzeba zniszczyć. Idź na dół i przed mostkiem skręć w prawo w kierunku korytarza prowadzącego w dół. Rozwal kowala. Za maszyną na podłożu leży klucz i zdrowie. Wracaj do miejsca, w którym rozpocząłeś level. Teraz idź do końca korytarza, na końcu którego będą drzwi. Zabij potwory, weź klucz i idź do maszyny. Z jej lewej strony odchodzi coś w rodzaju rury. Wejdź na tę rurę i idź w kierunku półki skalnej, wokoło której jest lawa. Wskocz tam i po kolejnych skałach, uważając na to, żeby nie wpaść w lawę posuwaj się naprzód. Dojdziesz do następnej półki, na której będzie leżał pewien magiczny przedmiot. Weź go i wracaj do machiny. Idź teraz tam, gdzie jest maszyna kowalska. Nad lawą wznosi się długi pomost, który prowadzi do bramy. Otwórz ją i wciśnij przełącznik. Nowo powstałym mostkiem dostaniesz się do pompy wodnej. Zabij



przeciwnika i wciśnij przełącznik. Wróć do głównej machiny i do zbiornika po prawej stronie nasyp trochę diamentów. Teraz, gdy maszyna jest zniszczona, możesz spokojnie dojść do drążonego tunelu.

The Masters Castle

Wejdź do pierwszej komnaty i uważaj na kościotrupy. Załatw je i wskocz we wnękę na końcu komnaty. Staraj się nie wchodzić na mrygające pola. Z boku hali jest źródełko z wodą, do którego można spokojnie wskakiwać gdyż jest lecznicze. Na lewej ścianie (koło wazy) jest ukryte wejście. Zejdź korytarzem do grobowca i kolejno rozwalaj kościastych. W otwartych sarkofagach znajdziesz porcje zdrowia. Gdy pozabijasz juz wszystkich w rogu grobowca „wyrosną" cztery platformy. Musisz wskoczyć po kolei od najniższej do najwyższej, a zostaniesz przeteleportowany. Tu załatw natrętnego szkieletora i rozwal kryształ. Wracaj do głównej hali. Idź dalej. W kolejnych komnatach zabijaj szkielety. W trzeciej z kolei komnacie będzie znajdowała się dźwignia. Gdy załatwisz szkieletora, zacznie się obniżać sufit. Wskocz wtedy we wnękę, w której wcześniej był szkieletor. Znajdziesz się w tajnym pomieszczeniu, w którym będzie znajdowała się dźwignia. Przesuń ją i wracaj. Idź naprzód. W następnej hali też będzie ukryte przejście (tylko dalej). Jak poprzednio – zejdź do grobowca, rozwal szkieletory i kryształ i wracaj. Idź dalej – po serii kolejnych komnat znów dojdziesz do następnej hali. Rutyna, zejdź do grobowca, rozwal to i owo, i wracaj. Wreszcie dojdziesz do sali z ogromnym mostem prowadzącym przez jej środek. Nie zbliżaj się do szkieletorów, tylko idź dalej. W komnacie z magicznym kręgiem pośrodku wejdź na górę, potem przez mostek, znów na górę i w końcu dojdziesz do porcji zdrówka. Wracaj na dół, rozpraw się ze szkieletorami i wejdź do komnaty czarnoksiężnika. Wpadniesz w pułapkę. Możesz albo poobcinać liny, na których wiszą koboldy, albo je pozabijać (rób jak chcesz, one i tak są bezbronne). Idź do następnej komnaty i przygotuj się na trudną walkę. Jak zwyciężysz (he, he) wejdź do windy. Teraz znów idź do gabinetu maga. Rozwal witraż mieszczący się z tyłu gabinetu.

The Final Battle

Wejdź po kolejnych platformach do maga i postaraj się rozwalić kryształ, w którym uwięziona jest Maya. Jak Ci się uda, zabij maga i podziwiaj zakończenie.

Krzysiek

MK Mythologies

część pierwsza

SUB ZERO

„Mówię Wam, życie jest piękne. Siedzę sobie sam z moją konsolką, godzina 23:00 i nikogo żywego w chałupie, na dworze -50... I tylko ten cholerny (pardon) ósmy level, znowu od początku. No przecież teraz to już musiało się udać. O zgrozo, co za życie!"

No dobra, po tych wstrząsających relacjach pora wreszcie na...

Intro

Tak, tak, zapewne już wiesz o czym będę Ci dzisiaj mówił. Dzisiaj, Wielki Mistrzu, rozwalimy razem najnowsze dziecko pana Tobiasa i spółki (chyba ich znasz?) – „Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero". Oj tak, wiele wysiłku i nie przespanych nocy wymagała ode mnie ta smocza produkcja. Gra dla przeciętnego gracza może okazać się naprawdę trudna, ale przecież na nas, zawodowych peesiksiarzy nie ma bata. Tak więc już na wstępie moja dobra rada: jeśli po 20 razie coś Ci nie wychodzi (boss/przepaść/klucze etc.) – spoko, spauzuj grę, wyciągnij się w fotelu, skocz do lodówy, umyj łapy lodowatą wodą i próbuj dalej, przecież w końcu musi się udać, ale komu ja to mówię – jesteś przecież stary wyga, z 1000 razy lepszy ode mnie ;-) . Osobiście to bardzo się cieszę, iż na pierwszy ogień poszły akurat przygody niezapomnianego Lin-Kueia, Sub Zero. No, w końcu jest on moim faworytem w całej serii – to zobowiązuje! Fabularyzacja jego wątku wypadła naprawdę świetnie. Duum Tobias – Boon znów wykazało, że smok jest po prostu „skazany na sukces". Tak trzymać, chłopaki. A PC-ciarze mogą sobie chwilkę pokwękać – bo o konwersji na ich blaszaka sza. Tyle tytułem osobistego wstępu, teraz...

Myślę

No, to pewnie chcesz już ruszać w drogę. Wstrzymaj się jeszcze kilka chwil, Zaświaty poczekają jeszcze moment. To, co Ci teraz powiem, być może uratuje Ci wirtualne życie i zaoszczędzi kupę nerwów (już nieco mniej wirtualnych). Oto moje „złote myśli":

- bądź otrożny w tym, co robisz, myśl nad każdym ruchem, a nie bezsensownie wal przed siebie bez ustanku. W takim przypadku Twa odyseja skończy się gdzieś na II etapie;
- bierz wszystko, co napotkasz na swojej drodze – healery, potiony, urny, shieldy, a zwłaszcza „Tablet of Truth". Te ostatnie zawierają pomocne sugestie, które mogą znacznie skrócić czas przechodzenia levelu;
- jeśli mówimy o healerach: kombinacja herb i potion daje możliwość odzyskania w pełni utraconej siły (100% restore). Oszczędzaj takie bonusy, bo w momencie, gdy zabraknie Ci dosłownie milimetra zdrowia do zwycięstwa, mogą okazać się wybawieniem;
- od razu naucz się wszystkich kombosów, pozwoli Ci to na uzyskanie dodatkowych punktów doświadczenia, przez co przyspieszy proces pojawiania się nowych specjali;
- to Cię ucieszy: nie wiem, czy to bug w kodzie programu, czy zamierzone działanie, ale jeśli zamiast walczyć z przeciwnikiem uciekniesz mu, to przy najbliższej okazji będziesz miał do rozwalenia o jednego więcej (zresztą w „Więzieniach Dusz" sam się przekonasz, czym to pachnie);
- i jeszcze jedno: granie na poziomie easy i very easy mija się z celem dosłownie i w przenośni.



To by było na tyle mojej umoralniająco-edukującej rozprawy, czas na technikę.

Działam

Jeżeli grałeś już kiedykolwiek w którąś edycję wielkiego turnieju MK (choćby na blaszaku ;-), to opanowanie Suba zajmie Ci zaledwie chwilę. Do granituru jego ciosów, znanego z poprzednich edycji, dołączono jeszcze kilka nowych, które niejednokrotnie wywołają szyderczy uśmieszek na Twojej twarzy (mówię tu o Ice Shatter czy Polar Blast). Jednak, abyś się za bardzo nie rozbestwił, autorzy stworzyli tzw. „Ice Meter". Jest to coś na kształt Run metera z trójki, z tym, że określa stopień naładowania zamrażarki naszego bohatera. Każdy cios zabiera inną ilość energii „Ice Metera", z ten nie chce się znowu tak szybko naładować. Co zaś się tyczy specjali, to wiedz, iż będziesz je otrzymywał cyklicznie wraz z osiągniętą granicą experience points, co może nastąpić tylko w określonych etapach. Ponieważ w grze wszystkie przyciski są redefiniowalne, posłużę się następującą sygnaturą:

HP – High Punch (wysoka pięść)
LP – Low Punch (niska pięść)
HK – High Kick (wysoki kop)
LK – Low Kick (niski kop)

Dla totalnych laików w dziedzinie MK podaję jeszcze listę ciosów podstawowych:

Tył + LK – podcięcie
Tył + HK – roundhouse kick (z półobrotu)
Dół + HP – uppercut (podbródkowy)
Przód + LP (blisko) – rzut
Przód + LK (blisko) – cios kolanem
Dół + HK – cios nogą z parteru
Dół + LK – cios w kostkę
Góra + Przód + HK lub LK – cios nogą z powietrza

Teraz czas na specjale:

Ice Blast/Freeze Blast
Pozwala Subowi zamrażać przeciwnika
Dół, Dół-Przód, Przód + LP
Zużycie Ice Metera: 20%
Pojawia się w etapie pierwszym

Slide
Sub może robić wślizgi pod projectilami i niektórymi przeciwnikami
Blok+Tył+LP+LK
Zużycie Ice Metera: 0%
Pojawia się w etapie pierwszym

Diectional Ice Blast
Sub może teraz rzucać lodowe pociski w dwóch dodatkowych kierunkach
W górę: Dół, Przód, HK
W dół: Dół, Tył, LK
Zużycie Ice Metera: w dół – 50% , w górę – 20%
Pojawia się w etapie drugim

Ice Clone
pozwala utworzyć Subowi lodową replikę samego siebie
Dół, Tył, LP
Zużycie Ice Metera: 50%
Pojawia się w etapie czwartym

Ice Shatter
Zamroź 2 razy przeciwnika i zrób mu uppercut lub roundhouse kick – mniam!
Zużycie Ice Metera: 40%
Pojawia się w etapie piątym

Super Slide
Zdecydowanie wydłużona wersja wślizgu Suba
Blok+HP+LP+Tył
Zużycie Ice Metera: 20%
Pojawia się w etapie szóstym

Freeze on Contact
Podczas biegu Sub zamraża poprzez kontakt z przeciwnikiem
Dół, Przód, Przód, HP
Zużycie Ice Metera: 50%
Pojawia się w etapie szóstym

Polar Blast
Zamraża wszystkich przeciwników na ekranie
Przód, Tył, Tył, HP
Zużycie Ice Metera: 90%
Pojawia się w etapie siódmym

Air Ice Blast
Pozwala Subowi rzucać kule lodowe w wyskoku
W wyskoku Dół, Dół-Przód, Przód + LP
Zużycie Ice Metera: 20%
Pojawia się w etapie trzecim

Fatality – Spine Rip
Będziesz je mógł wykonać tylko 2 razy: po pojedynku ze Scorpionem i Sareeną. Jeśli tego nie zrobisz, spotkasz się jeszcze z nimi podczas podróży. Sub wyrywa głowę wraz z kręgosłupem.
(Blisko) Przód, Dół, Przód, HP

Combo: 6 hit
HP, HP, LP, LK, HK, tył+HK
O kurcze, trochę sporo tego, ale to nic. Co to dla nas, nie? Teraz ruszamy dalej. (cdn) ***Uidżet przes fau***

Quake 2 Multiplayer

Opcja multiplayer w „Quake 2" w coraz to szybszym tempie zdobywa sobie rzesze fanów. Może niedługo popularnością pobije nawet swego starszego brata? Dlatego też w drugiej części naszego poradnika zdradzamy wszelkie tajemnice sieciowania z „Quake 2".





Modlitwa Przed Posiłkiem...

Na początku sprawa grania po sieci nie przedstawiała się dla graczy zbyt różowo. A to z pewnością dlatego że nie było odpowiednich mapek, na których można byłoby sobie porzezać. Cały czas wychodziły co prawda nowe patche (poczynając od 3.06) naprawiające wszelkie bugi, graczom to jednak nie wystarczało. Dopiero w kilka miesięcy po wydaniu gry, zespół ID naprawił swój błąd i wypuścił oryginalny zestaw mapek do „Q2" – „Point Relase" (3.12). Jest to podstawowy dodatek, zawierający wszystkie poprzednie wersje patchów. Ściągnięcie go z netu może sprawiać pewien problem, gdyż zajmuje aż 9 megsów, jednak jest on całkowicie niezbędny dla ludzi chcących dobrze bawić się w multiplayer. Dlatego też, o ile coś po drodze między nami tu piszącymi tekst a Wami czytelnikami się nie wydarzy, zamieszczamy go, podobnie jak i inne opisywane dodatki – na naszym Cover CD! Po szczegóły powędrujcie na początek pisma.

Następnym krokiem jest zaopatrzenie się w patche 3.13 i 3.14. I właściwie to już wszystko. Nie trzeba na szczęście, tak jak w jedynce, instalować QuakeWorld, bo „Q2" ma już go wmontowanego seryjnie od początku. A... bym zapomniał... radzę przed końcem miesiąca przeprowadzić się na tydzień np. do ciotki – po kilku dniach emocje rodziców związane z rachunkiem za telefon nieco opadną, a jakże się ucieszą widząc znów gębę swego synka!]:)

Serwer – Na Przystawkę

Dla nie wtajemniczonych. Gra się na serwerach – może grać 128, 64, 32 albo 4 graczy naraz, to zależy od serwera. Oczywiście najlepiej jest grać na serwerze znajdującym się w kraju. W najgorszym wypadku, gdy wszystkie serwery krajowe są zapchane, możesz się połączyć za granicę (wiąże się to z wyższym pingiem i większymi lagami). W Polsce na dzień dzisiejszy dostępnych jest 10 serwerów (najbardziej znane to shot i reset). Aby na taki wejść, wpisujemy w konsoli „connect [nazwa serwera / numer IP]" (np. „connect qw.reset.com.pl" lub „connect 195.116.124.21"). Później można sobie nazwy wpisać do książki adresowej, będzie znacznie szybciej. Przed rozpoczęciem rzeźni proponujemy jeszcze zajrzeć do player setup, aby ustawić sobie rodzaj skóry (skin), xsywke (nick) itp. Całkiem zielonym przyda się informacja, że wciskając „T" rzucamy w kanał jakiś tekst. Najlepiej zbindować sobie pewne gadki, aby potem mozolnie ich nie wklepywać. Łącząc się na serwer mamy możliwość zagrania w standardowy deathmatch, CTF i inne mody (to zależy jaką komendę wpisujemy np. qw.reset.com.pl – dla deathmatch, qw.reset.com.pl:30000 – celem pogrania w CTF).

BIBLIOSŁOWNIK QUAKE 2

Oto najważniejsze, występujące w tekście wyrażenia:

boty – programy wprowadzające do gry przeciwników kierowanych przez komputer, które mają symulować żywego gracza.
campowanie – czekanie w jednym miejscu, najczęściej będąc samemu ukrytym, aż pojawi się broń lub przeciwnik – najgorsza lameria w „Q2"
CTW – Capture The Flag „zabierz im flagę". Rozgrywka drużynowa, w którym z obozu przeciwnika należy wykraść flagę.
frag – rodzaj punktów. Zabijesz klienta — jeden frag dla Ciebie, dostaniesz — jeden dla niego, wpadniesz do lawy -1 dla Ciebie.
Quad Damage – jak wygląda i jak działa wiedzą chyba wszyscy. Mroczny przedmiot pożądania każdego gracza, mnożący siłę posiadanych broni x4
serwer – komputer podłączony nonstop do sieci, na nim gramy.
zbindować — podpisać z konsoli pod jakiś klawisz na klawiaturze pewne działanie, np. „bind p Toldi RULEZ" przypisuje tę jedynie słuszną frazę pod klawisz „p"

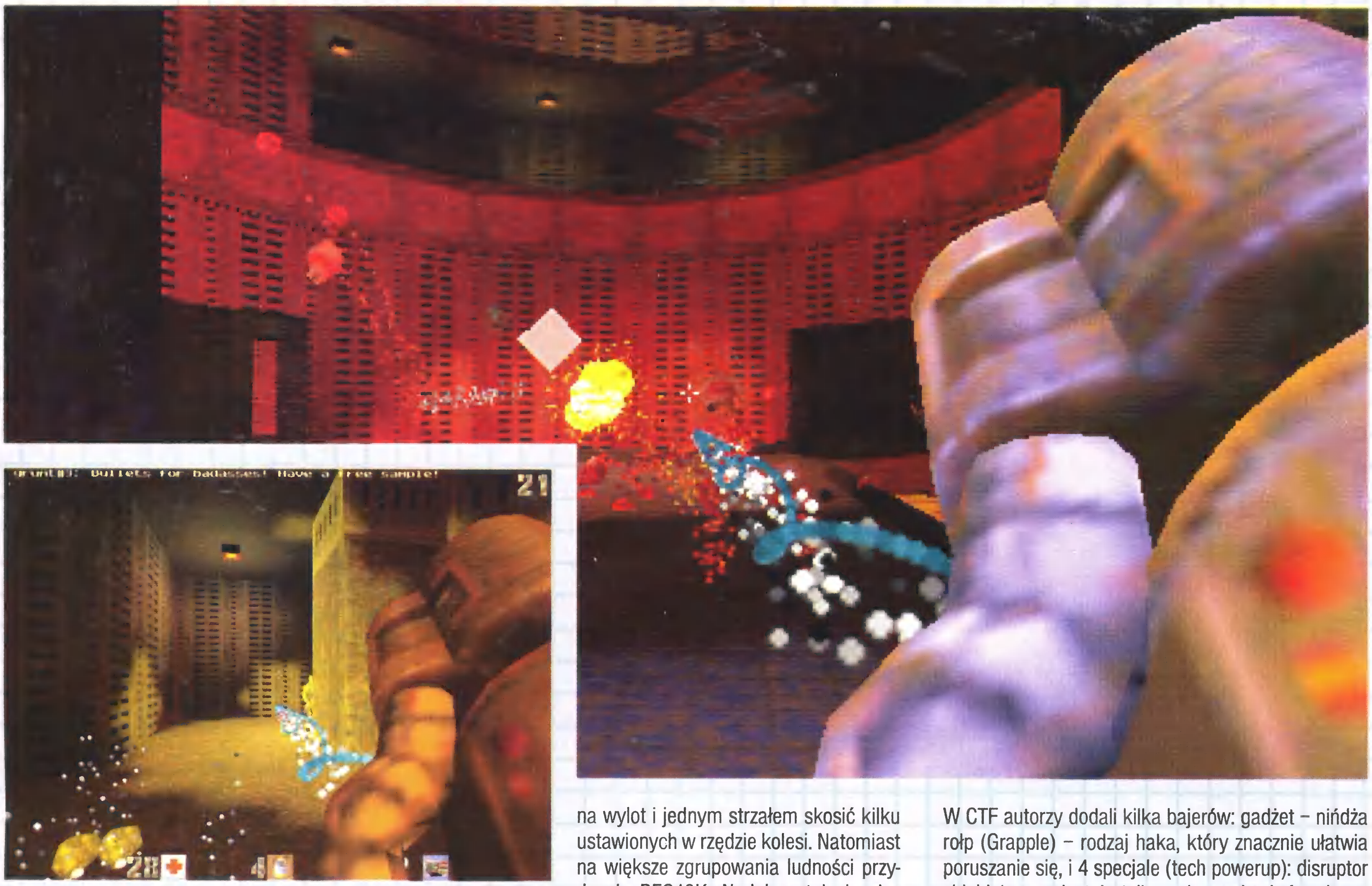
PROGRAMY I DODATKI

Po necie krąży już kilka programów o różnorakim zastosowaniu, godne polecenia to:

Q2 Icons – przezroczyste ikony do „Q2"
Q2 Name Maker – program do robienia ksywki. Nie trzeba już będzie robić jej ręcznie!
Extreme PAK for Q2 and CTF – dodatkowe dźwięki do gry.
View Weapons – po jego zainstalowaniu mamy możliwość zobaczenia, jaką obecnie posiada giwerę nasz przeciwnik!

Zupka Z Trupka, Czyli Boty

Przed pojawieniem się w sieci warto sobie jednak trochę potrenować, gdyż na serwerach fragują często całkiem nieźli zawodnicy. Do tego najlepiej przydają się boty. W zasadzie po odpaleniu gry z botami, rozgrywka przekształca się w pewien rodzaj deathmatchu. Wielkim plusem botów jest możliwość ustawienia poziomu trudności, przez co każdy gracz cały czas może ćwiczyć swe umiejętności. Na necie dostępne są teraz 4 rodzaje botów: FamkeBot – pierwszy bot stworzony specjalnie do „Q2". Niewątpliwie najlepszy do gry zespołowej. Ma 3 poziomy trudności, trochę mało. Nienagannie sprawuje się w deathmatch. Jak na razie nie ma obsługi CTF, a szkoda, bo w cooperative jest chyba najlepszy ze wszystkich. CRBot – dość popularny, ciągle ukazują się jego nowe wersje. Ostatnio doszła obsługa CTF, a także View Weapons. W sumie z CRBot'em gra się całkiem dobrze, ma przejrzyste menu (po wciśnięciu klawisza inwentarza, najczęściej jest nim TAB), boty nie campują, bardzo dobrze grają w deathmatch, gorzej przedstawia się CTF czy



cooperative. EraserBot – bardzo dobry do gry zespołowej i CTF. Jedyną jego wadą jest fakt, że potrafi grać na określonych mapach, a gdy włączy mu się inną, trochę czasu potrwa zanim nauczy się po niej poruszać. Jest bardzo rozbudowany i ma wiele komend. Oczywiście posiada obsługę View Weapons. OakBot – mało komend, brak obsługi CTF, no cóż... Ma za to bardzo ciekawą opcję zapisywania umiejętności bota, przez można odegrać umiejętności z poprzedniej walki albo od kumpla. Przeciwnicy robią dużo uników, a deathmatch wcale nie jest taki zły.

Danie Główne – Deathmatch

Skill wyrobiony? No to czas na najlepsze! Na szczęście zasady w „Quake 2" różnią się w dosyć znaczący sposób od tych z jedynki. I bardzo dobrze!!! W obu częściach chodzi o to samo – aby zdobyć jak najwięcej fragów. To się nie zmieniło. Inna sprawa dotyczy broni. W „Q" wystarczyło zebrać Rocket Launcher i Red Armor (czyli w slangu RL i RA) i już się wygrywało. W dwójce jest całkiem inaczej. Każda broń ma coś innego do powiedzenia, każda może być równie skuteczna. Znacznie zmniejszono siłę rażenia bazooki i dwururka jakby mocniejsza... Do walki na małe odległości najlepszy jest Super Shotgun i Minigun. Na dalsze – Railgun, który potrafi przeszyć przeciwnika na wylot i jednym strzałem skosić kilku ustawionych w rzędzie kolesi. Natomiast na większe zgrupowania ludności przyda się BFG10K. Nadal zostały bardzo przydatne rocket-jumpy (bazooka do ręki, głowa w dół, strzał w podłogę jednocześnie ze skokiem), spróbujcie jump BFG10K + Quad Damage. Nieznacznie zmieniły się też zasady dodawania do siebie zbroi, doszło kilka bajerów (Adrenaline, Power Shield).

Zaryzykuję stwierdzenie, że „Q2" jest mniej dynamiczny od swojego poprzednika. „Q2" daje jednak więcej możliwości, chociażby fakt, że można kucać. Najlepsze jest jednak to, że można pokazać swojemu qmplowi FUCKA albo zrobić MAJKELA.... Od razu radzę dla początkujących graczy, aby przerzucili się na mychę. Większość ludzi gra właśnie na klawiszach i myszce (pozwala to na dokładniejsze celowanie, łatwiej się gra). Wpisując w konsoli komendę „+mlook" uaktywniamy rozglądanie się myszką.



Deserek – Capture The Flag

Oprócz opisywanych botów powstają jeszcze mody – czyli wszelakiego rodzaju dodatki zrobione przez graczy bądź oficjalne, wydane przez twórców gry. Jednym najbardziej popularnych jest Capture The Flag (CTF). W sumie zajmuje 7 MB (podstawowa wersja i patch 1.02), jednak naprawdę warto go sobie załatwić. CTF to specjalny rodzaj gry zespołowej. Wchodząc na serwer przyłączamy się do jednej z drużyn (niebiescy, czerwoni) lub oglądamy rozgrywkę w trybie widza (spectator mode). Zasady są proste: dwa zespoły starają się zdobyć jak najwięcej punktów. Cenne punkty można zdobyć na 2 sposoby: kradnąc i dostarczając do własnej bazy flagi przeciwnika (co jest główną myślą rozgrywki) lub zabijając przeciwników (co jest raczej mało punktowane). Plansza (przeważnie) jest podzielona na 2 sektory: niebieskiego squadu i czerwonego squadu. Każdy zespół ma własną bazę, w której umieszczona jest flaga. Aby zdobyć punkty, należy ukraść flagsa przeciwnika, wrócić żywo do bazy i dotknąć własnej flagi (gdy ma ją przeciwnik, czym prędzej należy go odszukać i zrobić mu kuku). Proste i grywalne zarazem.

W CTF autorzy dodali kilka bajerów: gadżet – nińdża rołp (Grapple) – rodzaj haka, który znacznie ułatwia poruszanie się, i 4 specjale (tech powerup): disruptor shield (gracz dostaje tylko połowę obrażeń zadawanych przez przeciwnika / ławę itp.), power amplifier (coś w stylu quad damage), time accel (broń strzela dwa razy szybciej) i auto doc (stopniowo regeneruje utraconą energię i pancerz). Niestety, podczas rozgrywki można używać tylko jednocześnie jednego techa. Niewątpliwie najlepiej gra się w CTF klanami, gdy już jest uzgodnione kto co robi, kto na obronę itp. Bardzo ważne jest też porozumiewanie się między graczami. Można „gadać" w dwojaki sposób: standardowo i tylko do członków zespołu. Warto zbindować sobie takie teksty, jak „Mam flagę!", „Osłaniaj mnie" itp. (aby zbindować rozmówkę do zespołu piszemy bind x „say_team Mam flagę."). Ważną komendą może okazać się „drop tech", czyli wyrzucenie techa. W sumie gra się w to bardzo dobrze – gorąco polecam... Oprócz CTF występują jeszcze inne mody, jak Battle of the Sexes (wojna płci), Lithium i Rocket Arena, lecz są one znacznie rzadziej używane i z powodu braku miejsca w tym numerze, nie zamieścimy ich opisu.

Smacznego!

I właściwie to już wszystko! Jak widać – sporo, więc jest w czym przebierać. Jeśli chcecie więcej informacji – piszcie do redakcji, zasyłajcie pytania – być może Naczelny wzruszony Waszym masowym odzewem wygospodaruje dla „Quake 2" jeszcze kilka stron. Na zakończenie możemy Wam jedynie życzyć dużo fragów, małych pingów i małych rachunków (eghem...) za telefon. Special thanks to Valpurgius. ***Piotres&Toldi***

W INTERNECIE O QUAKE 2

Kilka stron WWW, które są bardzo dobrze zrobione i skąd można ściągnąć cały wspomniany w dzisiejszym tekście stuffik (o ile nie kupujecie naszego Cover CD)
http://quake.strefa.com, http://quake.ogr.pl, http://quake2.cavern.com.pl

Książę i Tchórz

(muzyka lutni – brzdęk, brzdęk) Posłuchajcie przybysze opowieści o pięknie ufryzowanym Galadorze, który przez zawarcie paktu z diabłem (gong) musiał udać się (werble) do piekła i z powrotem, aby odzyskać swą tożsamość (dzwoneczki). Zaczął swą przygodę na ...eeeee....drap...dajcie scenariusz...o mam – na cmentarzu.

„Za górami, za lasami..."

Na dobry początek spowodował mały seans spirytystyczny, a później rozkopał groby okazyjnie znalezioną łopatą. Odnalezione w ten sposób przedmioty miały w najbliższym lombardzie zamienić się w gotówkę, ale zamiast tego, po sprawdzeniu świeżości swego oddechu na słoiku, ze sklepu alchemika wyniósł homo-zwierzę. W karczmie zaś poznał stop metali ciężkich, który nijak nie chciał go przepuścić dalej, i ucztującego mnicha, który ujawnił położenie tajnej świątyni. Zakuty w dyby złodziej okazał się być Prawdziwym Polakiem, który wyskoczy z balonu, pytając z



oburzeniem „Co? Ja nie wyskoczę?". Otrzymane w ten sposób wytrychy zachował Galador do późniejszej kontroli, zaś fałszywe kości podrzucił grającym opodal kupcom. W ten sposób stał się właścicielem unikalnego zerowego numeru „Świata Wiedzy" z tobołków. Knigę zamienił u alchemika na zaklęcie. Nie mając nic lepszego do roboty, Galador zabrał jeszcze stary zawszony kapeć dla żebraka, który sprezentował grubemu kupcowi. Ten odwdzięczył się zdradzeniem lokacji Kurhanu i inną dwuznaczną propozycją. W świątyni Galador pokazał dziwne znaki targanemu za pazuchą homo-czemuś. Próby rozmawiania z ołtarzem zdawały się na początku bez sensu, ale przyniosły pożądany efekt. Bóstwo odczarowało przeklęte przedmioty. Teraz, po wpłaceniu twarzowego w karczmie, można było się rozmówić z Arivaldem i Barmanem. Ten pierwszy przywłaszczył sobie zwój z czarem oraz zdradził lokację zamku Fjord. Niestety – wejście tam równało się doznaniu oparzeń czwartego stopnia, po których Galador nigdy już nie mógłby zasiąść na tronie. Problem pomogli rozwiązać, chociaż dość połowicznie, barman i Arivald.

„Za siedmioma rzekami..."

Transplantacja włosów w wykonaniu czarodzieja nie była może zbyt poręcznym rozwiązaniem, ale pozwoliła dostać się do królewskiej siedziby. W komnatach można było znaleźć przygłuchą, przyślepą i przygłupią kandydatkę na żonę, która zgodziła się pocałować miśka przepasanego wstążką z łóżka. W ten sposób czar odwrócił swe działanie (niestety, panna nie zamieniła się w żabę). Zamek do skarbca bronił się dzielnie, ale wytrychy zabrane złodziejowi nadały się znakomicie. W środku, grając w jednorękiego bandytę, można było (po ustawieniu trzech rozdziawionych czaszek w rządku) zabrać lustro. Wbrew pozorom bazyliszek pilnujący zamku Fjord nie przestraszył się swego odbicia. Dopiero akcja dywersyjna z udziałem



homo-zwierza (i lustra) przyniosła pożądany efekt. W środku czynne było tylko jedno przejście. Z przytulnego pokoiku Galador zabrał talizman, księgę, którą zaniósł Arivaldowi, i przeczytał wszystkie pergaminy. Rozmowa z Arivaldem ujawniła kolejną lokację – siedzibę Pana Słońce. W karczmie można było jeszcze ograbić natchnionego poetę z rulonika, który nieopatrznie trzymał w kieszeni. Gdy żona barda (w alejce) zobaczyła wierszydło, zapisała lutnię do lotnictwa, tak iż można ją było spokojnie zabrać. W siedzibie Pana Słońce homo-coś odczytał hieroglify, co pozwoliło rozwiązać zagadkę i przejść przez most (przyjaciele – gwiazda, kometa, płomień, błyskawica, księżyc; bracia – księżyc, kometa, gwiazda; wrogowie – płomień,



woda, tornado). Po porządnej dawce ostrej rockowej muzyki Panu Słońce oklapły uszy i postanowił oświetlić zamek Fjord. Teraz nareszcie można było podążyć alejką na wyższy zamek, gdzie, po dokładnych oględzinach chrapiącej zawartości trumny, książę odkrył przedziwną gadającą ścianę. Ratowanie jej (to znaczy się zaklętej księżniczki, a nie ściany) wymagało zastosowania specjalnych środków. I takie też wprowadził w życie czarodziej Arivald.

„W całkiem innym wymiarze..."

Okolicę wypadało zacząć zwiedzać od miejscowej świątyni, gdzie składano ofiary ze zwierząt. Kapłan w stylowym zbroczonym krwią fartuchu był nerwowy, a do tego mało komunikatywny, więc po próbie nawiązania kontaktu nasz książę omal nie stracił głowy (a może i jeszcze czegoś). Na szczęście narzędzie zbrodni można było bezproblemowo wyjąć z drzwi. Teraz wypadało się rozmówić z miejscową k...uso ubraną panią, stojącą przed wejściem do hotelu. Książe ofiarował jej wiedźmiński amulet, mając nadzieję otrzymany w ten sposób szal gdzieś zhandlować. Był to towar mało chodliwy (jedynie właściciel zieleniaka dał za niego nieco czosnku). Kolejnym przystankiem był chyba jakiś urząd, bo wszędzie były skarbonki na monety. Książę na szczęście dogadał się z ubranym na czarno urzędnikiem. Co prawda

pytał się o drogę do najbliższego hotelu, a po pokazaniu gestów: złożonych rąk (łojezu!), popukania się w czoło (panie, jak mnie łeb boli po wczorajszej imprezie), tyci–tyci (daj, pan chociaż odrobinkę...) i butelki (...coca–coli!) otrzymał wodę święconą, ale dobre i to. Wypadało się zmywać z tego ponurego zakątka, co udało się po powrocie do mięsnej świątyni.

„I z powrotem w domu..."

Książę odwiedził najpierw znajomego pustelnika, a właściwie drzewko rosnące przed jego chatą. Odrąbał dwa osikowe kołki i ruszył do miasta. Próbował ich użyć jako argumentów w rozmowie z bardem, ale subtelność żonki barda okazała się wystarczająca. Z opuszczonej chwilowo chałupy książę zabrał perfumy skunks n'5 oraz wypuścił słowika. Po dużych sukcesach w rozmawianiu z ołtarzem i ze ścianą, tym razem książę postanowił rozmówić się z kotem na balkonie, z równie pozytywnym efektem. Z uzyskaną szlafmycą pobiegł nasz bohater do zamku Fjord, zaostrzył nożem jeden kołek, związał go z drugim, zamoczył w wodzie święconej i dodał czosnek. Tak się przy tym zmachał, że zmęczony oparł się o wieko trumny. Pech chciał, że ostrze oręża wzięło się i ześlizgnęło, dzięki czemu właściciel zamku przestał na zawsze chrapać. Pojawiła się za to niezła laska, ale po akcji, której nie powstydziłby się sam Johnny Bravo (one–man army), pozostało już tylko zabrać kawałek kartki z trumny i smoczą łuskę sprzed zamku. Książę





pokazał tę drugą pustelnikowi, użył z kartką papieru otrzymaną od alchemika w mieście i jeszcze raz rozmówił się z pustelnikiem. Otrzymał nową lokację. Tam z kolei psiuknął perfumami na pajęczynę, wykrzesał iskrę uderzając sztyletem w skałę i obejrzał dokładnie (i z bliska) smoka. Potem wrócił do karczmy utopić smutki, ale rozmowa z krasnoludem i Arivaldem podniosła go na duchu. Dzięki niej załapał się bowiem na darmową wycieczkę do Silmaniony, która jednak była w stanie wskazującym na długie nieremontowanie.

„Żył sobie książę..."

Ze złości książę rzucił kamieniem w ptaka, w książkę, po chwilce uczynił to znowu. Przyniosło to pożądane efekty. Z radości obejrzał jeszcze śmierdzące bagno za bramą Silmaniony, a w drodze do kurhanu odkrył młyn. Przy grobowcu starożytnego wojownika starał się nie uciekać od zjaw, zaś później, pomny dziwactw, z którymi już konwersował w czasie tej przygody, porozmawiał z kościotrupem. Oczywiście z pozytywnym efektem, pod warunkiem wypowiedzenia zdania: „Przysięgam na swój honor, że przyjmę od Ciebie świętą misję i użyję Twojej broni tylko do zniszczenia zła". Kastet znakomicie pasował z dźwignią otwierającą drzwi, a jeszcze lepiej ze smoczym nosem (pod warunkiem wcześniejszego użycia czaru Moc Trolla). Teraz czar utłuszczający powiększył sztylet tak, iż można było nim ciąć kajdany i zdobyć towarzyszkę. Ten sam czar przydał się jeszcze w karczmie, bo tylko rzucając go na mnicha można było zabrać sznur. Talizman nekromanty użyty na zielonym strażniku cmentarza pokazał jego najskrytsze marzenia – szczura. Wędrując po mapie książę postanowił skoczyć ze swą towarzyszką w jakieś ustronne miejsce – najlepiej nadał się do tego stary opuszczony młyn. Pech chciał, że księżniczka Sheila sama (no prawie sama) była nieostrożna i „wpadała" do dziury w podłodze. Wiążąc sznur z trzonkiem od siekiery dało się ją łatwo wyciągnąć – dodatkowo można było jeszcze otrzymać szczura, którego grabarz wymienił na 2 obole. Wizyta w sklepie alchemika w mieście zaowocowała eliksirem szybkości. Teraz jeszcze wystarczyło po próbie zabrania krasnoludowi kufla na tyle dosadnie go obrazić, aby Sheila mogła gwizdnąć drogocenne naczynie. Na bagnie Silmaniony książę wypił eliksir, po czym szybko nabrał w kufel błocka. W karczmie porozmawiał z kobietą w woalce, oddał kufel krasnoludowi, pokazał go jeszcze raz kobiecie. Na zewnątrz zabrał woalkę i próbował wcisnąć ją swej dziewczynie. Co prawda nie wszystko poszło po jego myśli, no ale w końcu miał truciznę.

„Ej, zaraz, to już koniec?!?"

Pomost wydał się miejscem dobrym jak każde inne na śmierć. Wystarczyło tylko użyć na nim (?) trucizny. W piekle eliksir szybkości i utłuszczony miecz znakomicie przekonały rogatego ciecia o potrzebie zwolnienia przejścia. Za kolejnymi drzwiami była rozdzielnia. Książę zwiedził wszystkie pokoje, zaś z pokoju VIP-ów zabrał kamienny udziec (właściwie chwycił się go, i właśnie wtedy go teleportowało). Udziec był nieświeży, więc diabeł nie przetrzymał jego konsumpcji. Nieprzytomnego przesunął książę w krąg i wysłał do celi VIP-ów. W ten sposób stał się posiadaczem rogów. Na zewnątrz, za kolejnymi drzwiami, siedziała w celi Sheila, a jeszcze dalej w głębi piekł w ścianie był niewielki kranik. Książę zakręcił go, zatkał rogiem i odkręcił, co spowodowało eksplozję. Resztki rogu mogły się jeszcze przydać. Rozejrzawszy się po sali tortur, książę wrócił do rozdzielni. Teleportował się do pokoju dla lekkich grzeszników i z paleniska wydłubał scyzorykiem węgielek. Po chwili zabrał go, wrócił do rozdzielni i utłuszczonym sztyletem skrócił świecę. Węgielek podgrzał świecą w sali tortur do czerwoności, po czym używając obu tych przedmiotów zapalił pod kotłem ze smołą. Ubranko manekina po rozciągnięciu na żelaznej dziewicy, unurzaniu w smole i dodaniu rogów, nadało się świetnie jako przebranie dla księcia. Niestety, nie nabrali się na to dwaj strażnicy przed biurem Lucyfera. Zrozpaczony książę pobiegł wyżalić się Sheili, a ta podała pewne (bolesne) rozwiązanie. Fakt, że skuteczne, bo po wyciągnięciu kamienia ze ściany znaleźli się znów w komnacie przy rozdzielni. Teraz książę przebrał się w diabelski kostium, zaś dwaj strażnicy nie mogli się oprzeć czarowi Sheili. Lucek był niegramotny i senny, więc należało mówić do niego jak najkrótszymi zdaniami. A potem żyli długo i namiętnie.

Piotres







Starcraft

część trzecia



Witam w kolejnym odcinku naszej starcraftowej sagi. Tym razem zajmiemy się wszystkim co żyje, pluje kwasem i kąsa. Jednym słowem Zergowie!

W swojej doskonałości „Starcraft" powala nas przede wszystkim swoją wielką gamą różnorakich jednostek. Do tych najbardziej niesamowitych należą oczywiście wszystkie pociotki zergiańskie. Twórcy gry postawili na czysty biologizm tej formy życiowej. Doskonale widać to po konstrukcji, sposobach rozwoju i rozmnażania tej „internacjonalistycznej" rasy. To niepopularne dziś słowo ma swoje jak najgłębsze uzasadnienie. Podobnie jak Prostossów, również i Zergów stworzyła podróżująca po galaktyce rasa Xel'Naga. Ci (chyba całkowicie nieprzytomni) naukowcy po porażce z doświadczeniami na Protossach pożeglowali w kosmiczną pustkę i po pewnym czasie udało im się odkryć pewną planetę, nazwaną niebawem Zerus. Odkryte na ich powierzchni małe bakterie poddane zostały procesowi przyspieszonej ewolucji. Niebawem udało im się na drodze pasożytnictwa zaingerować w stworzenia od nich potężniejsze i tak opanować planetę. Xel'Naga stworzyli specjalnie dla tej rasy rodzaj mentalnego Mózgu, który kierował ich poczynaniami. Niebawem Zergowie ujednolicili fizyczne postacie swoich żywicieli, stwarzając armię gotowych na wszystko wojowników. Nieszczęsnym Xel'Naga nie udało się przetrwać w tej genetycznej pułapce i przejąwszy ich struktury DNA, Zergowie rozpoczęli intensywne przygotowania do opuszczenia planety. Galaktyce po plecach przeszedł zimny dreszcz.

Ot, cała fabułka. Nas najbardziej interesować będzie jej praktyczne zastosowanie. A ma ono wiele wspólnego z teoretycznymi pierdołkami. Zergowie są rasą cechującą się wielką żywotnością. Terranie ze swoimi możliwościami remontowania jednostek, wysiadają przy biologicznej odnowie swoich przeciwników. Zergom niepotrzebne są jakiekolwiek instytucje typu szpital etc. Ich jednostki potrzebują za to nieco czasu aby móc zregenerować swoje pancerze, i dlatego podczas „poobiedniej sjesty" nie wolno im przeszkadzać, rzucać do walki czy w ogóle poruszać. Może to spowodować gwałtowne zaprzestanie prowadzenia boju, gdy nasza brygada boleśnie poczuje na swoich pancerzach ciosy wroga. Zergowie to przede wszystkim ilość. Podbijając kolejne planety i asymilując następne gatunki, rasa to osiągnęła niespotykaną liczebność. Grając Zergami pamiętaj o staropolskim przysłowiu „kupą, mości panowie". Dotyczyć to będzie generalnie całej strategii tej rasy. Chyba najwyższa pora przyjrzeć się bliżej jej „drużynie narodowej". Oto reprezentaci tego piekielnie krwiożerczego gatunku...



Larwa

To najprymitywniejsza i zupełnie, (z militarnego i „bezpośredniego" punktu widzenia) forma egzystencji Zergów. Larwy są podstawową, gotową do dalszej ewolucji, istotą. Nikogo nie atakują i czekają tylko na rozkazy od wszechwładnej Nadświadomości, która zleca przepoczwarzenie w aktualnie potrzebną całemu stadu istotę, od jednostek transportujących surowce po najbardziej zdradzieckie kreatury. W zasadzie ich niszczenie należy uznać za podstawę prewencji.



Truteń (Drone)

To wyższa forma życiowa. Jej zadaniem jest ciągłe transportowanie surowców do głównego składu. Jest niezbyt odporna na jakiekolwiek ataki (co w „Starcrafcie" jest charakterystyczne dla wszystkich ras) i przez to może stanowić „wąskie gardło" zergiańskiego systemu ekonomicznego. Odpowiednio zasilony Truteń (musi mieć w pobliżu Creep) potrafi ewoluować do formy wyższej.

Suzeren (Overlord)

To jedne z najciekawszych jednostek w tym zergiańskim ZOO. Zasymilowane z Rojem bardzo dawno temu, pełnią w nim rolę wojskowych dowódców, a zarazem (tylko po starannym „dopaleniu") środków transportu na pole walki. Czynią to przez umiejscowienie w swoim ciele odpowiednich nisz, w których znajdą miejsce inne jednostki. Budowa Suzerenów wpływa na zwiększenie ogólnej liczby wolnych miejsc w kolonii. Jako obiekty latające są całkowicie bezbronne, i ich niszczenie jest jednym z najprzyjemniejszych zajęć.

Zerling

To podstawowa, lekka „piechota" Zergów. Jednostki złożone z Zerlingów są niezwykle mobilne, ale trudno nad nimi panować bez posiadania w grupie kilku



większych bestii. Nie posiadają zbyt odpornego pancerza, ani nie potrafią atakować na dystans, więc nawet kilkuosobowa terrańskich marines z minigunami potrafi dać sobie z nimi radę. Nie radziłbym jednak lekceważyć ich w większych grupach. Ponad 20 sztuk to już problem. W innym wypadku to cel ćwiczebny. Przykry dla przeciwników może być fakt, iż dla wyklucia Zerlingów (na odpowiednim poziomie technologicznym, rzecz jasna), wystarczy jedna larwa.

Hydralisk

A ten milusiński „z twarzy" przypomina mi dobrego znajomego z serii „Obcy". Jednostki Hydralisków to masowi mordercy, potrafiący strzelać z dystansu zestawami szybkoregenerujących się kolców grzbietowych (rzecz jasna z domieszką jadu i innych substancji limfatycznych). Są znacznie bardziej odporni na ataki od Zerlingów i dlatego radziłbym uważać na te



„miśki". Warto wspomnieć o tym, że są bardzo uniwersalni, ponieważ mogą razić również cele napowietrzne.

Ultralisk

To kolejne wcielenie zasymilowanych z Rojem istot zwanych niegdyś Bronolitami. Te jednostki są rdzeniem naziemnym armii Roju. Żarłocznością porównywalne tylko z Hydraliskami, wyspecjalizowały się w prowadzeniu taranujących uderzeń naziemnych. Szybko dążą do bezpośredniego kontaktu z celem i natychmiast uderzają wielkimi, tarsarowatymi ostrzami, potrafiącymi pociąć każdy pancerz. Nie są zbyt ruchliwe, a ich podstawową wadą jest całkowity brak obrony przeciwlotniczej. Radzę dewastować je właśnie w ten sposób.

Mutalisk

To ostatni z serii „lisków". To podstawowa wersja wszelkich latających paskudztw zergiańskich. Naukowcy ochrzcili ich protoplastów mianem Wrzeszczącej Modliszki i takie, tytułowe cechy posiadają, atakując napotkane cele kulami kwasu. Ich pancerz to klasa średnia, tym niemniej ich istnienie jest całkowitym usprawiedliwieniem rozwoju własnej floty lub obrony p.lot. infrastruktur. Mutaliski potrafią przybrać opancerzoną formę, zwaną Strażnikiem, która jest doskonałym narzędziem walki z siłami lądowymi, ale nie posiada żadnej obrony przed wrażymi myśliwcami. Rozumiemy się?

Zmora (Scourge)

Mimo nazwy to nie jest jakieś zjawisko senne ale, przypominające zachowaniem kamikaze, małe myśliwce zergiańskie. Pełnią one samobójczą służbę poświęcając się atakując wrogie siły powietrzne. Całą chmarą tych bestii potrafi posłać do bozi mocną eskadrę Protossów. Podobnie jak w przypadku Zerlingów, Zmory charakteryzują się wręcz sowiecką zdolnością prokreacyjną, z jednej larwy ptrafi się bowiem wykluć i dwóch „milusińskich".



Królowa

Wbrew nazwie nie jest to jednostka zajmująca się bezpośrednio prokreacją nowych postaci zergiańskich babolców, ale raczej konstrukcja o niezwykle małej odporności na uderzenia, zajmująca się jednakże produkcją insektów o bardzo wielkiej sile rażenia. Generalnie Królowa zajmuje się więc „chemiczną" stroną całej zabawy, dysponując możliwościami zakażenia, np. terrańskiego statku dowodzenia. Radzę na nią uważać.

Plugawiec (Defiler)

Te ciekawe jednostki dysponują możliwością wytworzenia toksyn, zdolnych unicestwić nawet własnych współbraci. Mimo potencjalnego zagrożenia dla swoich sił, Plugawce potrafią także wykorzystać owe substancje do zaatakowania wrogów (piekielnie nieprzyjemna sytuacja). Niechętnie walczą, co powoduje że spotkanie pojedynczej sztuki może uda się zakończyć zręcznym ominięciem.

Zergowie są na początku rozgrywki przeciwnikiem niezwykle trudnym do rozgryzienia od strony technicznej, po prostu trzeba poświęcić im nieco więcej uwagi niż innym rasom. Wykorzystanie całego biologizmu Zergów (czasami wręcz szokującego) jest podstawą późniejszych zwycięstw. Zergowie działają tylko i wyłącznie w wielkich grupach, i tylko w ten sposób będą mogli odnieść zwycięstwa, święci więc w tym przypadku wielki triumf taktyka radziecka. Rasa ta nie dysponuje możliwościami aktywnego kamuflowania się, wybiera więc metodę zakopania się pod powierzchnię ziemi. W planie obrony baz zergiańskich nie wolno zapomnieć o obronie przeciwlotniczej, koncentrując ją przy najważniejszych obiektach i liniach obrony. Wykorzystywać trzeba maksymalnie siły powietrzne łącząc je w duże armady. I najważniejsze... do samego końca należy konsekwentnie realizować opracowany wcześniej plan działań, pozostawiając absolutne minimum „siłom wyższym", przypadkowi, czy wreszcie przeciwnikom. Pamiętajcie jednak, żeby opracowane plany były na tyle elastyczne, a trzymanie się ich nie polegało na zaślepieniu, tak by móc w każdej chwili podjąć zdecydowane działania. Howgh!

Jagd52

TIPS & TRICKS

Dziękujemy za przysłanie niektórych tipsów na PSXa Grzegorzowi Biskupowi oraz Jerzemu Puciakowi. I jeszcze mały apel do czytelników: przysyłajcie swoje tipsy, a będziemy je publikować wraz z Waszymi nazwiskami.

Menu

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

Unreal

● **PC CD**

Wywołaj konsolę i wpisz:

ALLAMMO – dostajesz 999 sztuka amunicji do wszystkich broni
FLY – pozwoli Ci latać
WALK – anuluje powyższy kod
GHOST – przenikasz przez ściany
PlayersOnly – zatrzymuje czas, wpisz znowu, aby wznowić upływanie czasu
GOD – nieśmiertelność
BEHINDVIEW 1 – widok a'la Tomb Raider
BEHINDVIEW 0 – anuluje powyższy kod





Forsaken

● **PC CD**

BUBBLES – uaktywnia kody
THEFULLMONTY – włącza przełącznik leveli, użyj menu aby wybrać jakiś poziom
IAMZEUS – tryb Boga





Incoming

● **PC CD**

W głównym menu wpisz: **NUMBERONEDACRESTREET**, a włączysz cheat menu.




Crusin USA

● **N64**

Naciśnij kolejno: **GDGDGDGDGDLLPL** podczas wyścigu. Możesz wybrać między Porsche 911, Ferrari 355, Lamborghini Countach, Hummer. Jeżeli wklepiesz ten kod dwukrotnie, uaktywni się wodna trasa, gdzie możesz ścigać się motorówkami.






Spec Ops

● **PC CD**

Przekopiuj plik **SAVEDATA.TXT** poza katalog **SPECOPS,** a będziesz miał dostęp do wszystkich misji.

Podczas misji wciśnij **ALT+SHIFT+V.** Włącz listę jednostek i wybierz **VIEVFINDER.**

Die By The Sword

● **PC CD**

Podczas gry przytrzymaj **F1** i wpisz:
PEACE – zabija wszystkich wrogów
MUKOR – nieśmiertelność
QSAVE – szybkie sejwowanie



Croc – Legeng Of The Gobbos

● **PSX**

1-1 ULLLLDDULULURRU
1-2 ULLLLDDULURDRRU
1-3 RULULUURLRURLUD
1-B1 DLURLDRLRRDLL
1-4 URDLLDDUURRDRRU
1-5 RDDULUURLUURLUD
1-B2 LUUURRDULRURVLD
2-1 RDLURRURLRVRLVD
2-4 DLRRRLRLRDRRDLL
2-6 URLLLUDUDURDRRU
2-B2 RDLULDURDRVRLUD
3-1 LURURDDUDUULULD
3-4 ULLLRRDUDURDRRU
3-6 DLURRRRLULRRDLL



4-2 DRRRRRRUUDRRDLL
4-3 LDUULDDULRRRDLL
4-4 DUURLDRLRLURDLL
4-5 LRRURUDULURLULD
4-6 UDDLLDDULRUDRRU
4-B RRDULUURLURRLVD



WarGames: DEFCON1

● **PSX**

Oto cheaty, które trzeba wklepać podczas następujących misji:

⊗⊗○ ⊗⊗⊗ ⊗○○	– **NORAD misja 3**	– Czech Republic
△⊗○ ○⊗⊗ □△⊗	– **NORAD misja 5**	– Cambodia
□⊗⊗ ⊗○□ ○⊗□	– **NORAD misja 7**	– Libia
○○⊗ ○○⊗ ⊗⊗○	– **WOPR misja 1**	– Falkland Islands
○○□ □○⊗ △⊗⊗	– **WOPR misja 5**	– Rosja
△△⊗ ⊗□□ ⊗⊗○	– **WOPR misja 7**	– South Africa



Grand Theft Auto

● **PC CD**

Wpisz swoje imię jako:
heartofgold – wszystkie sceny przerywnikowe włączone
iamthelaw – brak policji
itcouldbeyou – maksimum punktów
suckmyrocket – bronie, pancerz, karty wyjścia z więzienia
itstantrum – nieskończone życia
hatemachine – zwiększenie mnożnika



Bust-A-Move 3

● **SATURN**

Dodatkowe levele uzyskamy bawiąc się na obrazku tytułowym. Wystarczy wcisnąć **A**, potem w **lewo, prawo,** i znów **A**. W opcji Arcade powinien pokazać się następny, dotychczas nieosiągalny poziom.

Myst

● **SATURN**

Na ekranie tytułowym przytrzymaj **L** i **R**, i naciśnij **A** oraz **START**

Running High

● **PSX**

Ukryte postacie uzyskamy wykonując kombinację. Na screenie tytułowym należy wcisnąć: **dół, dół, góra, góra, lewo, prawo, lewo, prawo.** I.. po krzyku!

Bomberman World

● **PSX**

Jeśli chcesz popykać w tę grę wskakując w skórę największego twardziela wpisz hasło: **2203**

PROLINE SOFTWARE

PROLINE SOFTWARE

PC 3DFX

Gry wyłącznie na akceleratory graficzne.

PLAYSTATION

WYŚCIGI

Vigilante 8 - wyścigi
Road Rush 3D - motory
Gran Turismo - wyścigi
Test Drive 4 - wyścigi
Moto Racer - motory
TOCA - wyścigi
Rapid Racer - wyścigi skuterów
Formula 1 '97 - formuła 1
V-Rally - super grafika
Rage Racer - najlepsze wyścigi

KOSZYKÓWKA

Total NBA 98 - koszykówka Sony
NBA In The Zone 98 - koszykówka Konami
NBA Live 98 - koszykówka Electronic Arts

PIŁKA NOŻNA

FIFA Soccer 98 WC - piłka EA
Actua Soccer 2 '98 - piłka Gremlina

KARATE 2D

Street Fighter Alpha 2 - turniej
Mortal Kombat Trilogy - turniej

KARATE 3D

Bushido Blade - walki na miecze
Fighting Force - przygodowa karate
Mortal Kombat: Sub Zero - przygoda karate
Street Fighter EX+ - turniej!

SPORTOWE INNE

Nagano '98 - olimpiada zimowa
Cool Boarders 2 - jazda na desce
NHL '98 - hokej
Victory Boxing - boks

DOOMO-PODOBNE

Duke Nukem 3D - przebój z PC

SYMULATORY

Ace Combat 2 - samolot
Wing Over
Top Gun
Raging Skies
Gunship 2000
Warhawk

STRZELANINY

Forsaken - najnowszy Descent
One - najlepsza strzelanina
Critical Depth - podwodna strzelanina
Maximum Force - strzelanina
Time Crisis - strzelanina z pistoletem
MDK - przebój z PC
G-Police - strzelanina s/f
Colony Wars - s/f
Overboard! - statek piracki w akcji
Mechwarrior 2 - walki robotów, widok z kabiny
Reloaded - krwawa strzelanina, widok z góry
Nuclear Strike

STRATEGIE

Theme Hospital - symulacja szpitala
Z - strategia w czasie rzeczywistym
Red Alert - strategia w czasie rzeczywistym
Warcraft 2 - strategia fantasy
Transport Tycoon - budujesz koleje
Syndicate Wars - wojny syndykatów
Command & Conquer - doskonała strategia
UFO 2 - bronisz planety przed kosmitami
Panzer General 2 - strategia wojenna

LOGICZNE

Bust And Move 3
Kurushi
Cheessmaster 3D

PRZYGODOWE

Resident Evil 2 - przebój
Pitfall 3D - Indiana Jones
Deathtrap Dungeon - przygoda
Diablo - super RPG
Nightmare Creatures - horror
Resident Evil DC - horror
GTA - kryminał dla dorosłych
Tomb Raider 2 - druga część przeboju!
Final Fantasy VII - super!
Discworld 2 - animowana bajka
Oddworld - przygody stworka, super!
Suikoden - RPG z Japonii
Vandal Hearts - RPG z Japonii
Riven
Broken Sword 2
Wing Commander IV
City of the Lost Children
The Little Big Adventure
Excalibur
Legacy Of Kain
Magic The Gathering
Warhammer: Dark Omen

ZRĘCZNOŚCIOWE

Men In Black - na podst. filmu
Gex 3D - chodzisz sympatycznym dino
Lucky Luke - z filmu animowanego
Skullmonkeys - najlepsza platformówka
Rascal - w stylu Mario 64
Pandemonium 2 - Błazen i Królewna
Crash Bandicoot 2 - lisek
Croc - przygody małego krokodyla
Hercules - na podstawie przeboju Disneya
Spider - przygody pająka
Dragon Heart
Jumping Flash 2
Skeleton Warriors
Gex
Lost Vikings 2
Frogger
Jersey Devil

PLATINUM

WYŚCIGI

Wipeout 2097
Destruction Derby 2
RR Revolution
Porsche Challenge

PIŁKA NOŻNA

ISS Pro
Actua Soccer

KARATE

Toshinden
Tekken 2
Soul Blade
MK Trilogy

PRZYGODOWE

Tomb Raider
Alien Trilogy

STRZELANINY

Die Hard Trilogy
Loaded
Ace Combat
Soviet Strike

ZRĘCZNOŚCIOWE

Crash Bandicoot
Pandemonium
Rayman

INNE

Command & Conquer
Track & Field
Worms
True Pinball

NINTENDO 64

WYŚCIGI

GT 64 - wyścigi
Snowboard Kids - snowboard
San Francisco Rush - wyścigi
Top Gear Rally - samochody
Diddy Kong Racing - wyścigi
Lamborghini 64 - wyścigi
ExtremeG - wyścigi przyszłości
WaveRacer64 - skutery wodne
MarioKart64 - karting

PIŁKA NOŻNA

FIFA '98 WC - piłka nożna
ISS 64 - najlepsza piłka

KARATE

Fighter's Destiny - najnowsza karate
Mace - najlepsza karate

SPORTOWE

NBA In The Zone'98 - koszykówka
NFL Quarterback Club '98 - rugby
Wayne Gretzky Hockey '98 - hokej

SYMULATORY

Pilot Wings 64

ZRĘCZNOŚCIOWE

Yoshi's Story - przygody Yoshiego
Mystical Ninja - rpg
Forsaken - najnowszy Descent
Tetrisphere - tetris
Mischief Makers
Lylat Wars - Star Fox (z Rumble Pak)
Mario 64
Shadow Of The Empire
Blast Corps

DOOMO-PODOBNE

Quake
Duke Nukem 64
Golden Eye 007 - James Bond!
Turok
Doom 64

AKCESORIA

Rumble Pak
Konwerter PAL/NTSC
Joypad

GAZETA

Gazeta angielska ok. 100 stron poświęconych wyłącznie N64.

DZWOŃ PO NOWOŚCI!

24h Wybrane tytuły realizujemy w ciągu 24 godzin.

W rozliczeniu przyjmujemy niektóre gry używane.

SONY PLAYSTATION
Cena 1 gry: 89 zł - 219 zł
Seria Platinum: 99 zł - 129 zł
PSX Magazyn z CD: (7, 8, 9/97) (1, 2, 3, 4/98) po specjalnych cenach.
NINTENDO 64: Prosimy o kontakt telefoniczny. W sprzedaży gazeta poświęcona wyłącznie N64!
PC: Informacja telefoniczna.

PROLine
P.O.Box 36, 05-400 OTWOCK

Sklep firmowy: ul. Wiosny Ludów 67, Warszawa - Ursus
tel. (0601) 350-400
(pon.- pt. od 9 do 20, sobota od 9 do 13, niedziela - wyłącznie zamówienia)

PROFESJONALNA LINIA

PROFESJONALNA LINIA

KONKURSY

Hey! Wiem, że w takim zabójczym upale z jakim mamy do czynienia tego lata, całkowicie nic nie chce się robić, ale postarajcie się odpowiedzieć na te kilka pytań, które dla Was przygotowałem. Niedużo jest z tym roboty, a zawsze może uśmiechnąć się do Was szczęście. Krzysiek

KONKURS „3 PYTANIA"

Oto odpowiedzi na pytania z GK 7/98:

1. Swojego talentu do gry „FIFA: World Cup '98" użyczył zespół Chumbawamba.
2. Oto nazwy pól golfowych: St. Mellion International i Hilton Head National.
3. Główny bohater gry „Animal" jest kiełbaską.

Lista zwycięzców:

1. Bartek Maniakowski ze Świebodzina wygrał „Battlezone".
2. Maciek Świniarski z W-wy otrzymuje „Dark Earth"
3. Tomasz Moczarski z Gliwic otrzymuje grę „UEFA Champions League"
4. Piotr Wyrzykowski z Nowego Miasta wygrał „Q.A.D"

A to pytania na ten miesiąc:

1. Wymień imiona i nazwiska dwójki głównych bohaterów serialu „X-Files", którzy zagrają również w grze komputerowej pod tym samym tytułem.
2. Jaki zespół muzyczny występuje w grze „Spice World"?
3. Podaj tytuł legendarnej gry, której dzisiejszym wcieleniem gra „Forsaken".

Nagrody przeznaczone do rozlosowania to:

1. „Nitro Riders"
2. „Monster Truck Madness 2"
3. „Queen The Eye"
4. „Cheesmaster 5000"



KONKURS PSX

Odpowiedź na pytanie z poprzedniego numeru: Są to m.in.: Ferrari 550 Maranello, Mercedes CLK-GTR, Jaguar XJR-15, Italdesign Nazca C2.

Nagrodę, grę „Need For Speed III" otrzymuje Łukasz Sobczak z Łodzi.

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na adres redakcji:

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

Pytanie na miesiąc bieżący:
Podaj trzy imiona bohaterów, w których wcielamy się w grze „Wild Arms"

Nagrodami w tym miesiącu są gry

1. „Perfect Assasin"
2. „Actua Ice Hockey 2"

KONKURS DLA SATURNOWCÓW

Odpowiedź na pytanie z poprzedniego numeru: „Formula Karts" ukazała się wcześniej na Sony PlayStation.

Nagrodę, grę „Sega Worldwide Soccer' 98" otrzymuje Krzysztof Łaskowski z Konina.

Pytanie na miesiąc bieżący:
Ile tras dostępnych jest w grze „Nascar 98"?

Nagrodą w tym miesiącu jest świetna gra „Sonic R"

KONKURS GK 8/98

LISTY

Słoneczko pieści moją buźkę ukrytą za pancernym pleksiglasem, piasek przesypuje się przez nieco przetarte ciuszki jakie dał mi Overseer przy wyjściu z Vaultu. Nie miałem zbyt wiele farta dzisiaj... już miał mnie dopaść ten przeklęty Super Mutant, gdy doszedł mnie kojący głos listonosza z podwórka... „Panie szanowny, co bendzie z tom pocztom, hę?". Nooo tak. Gdyby nie poczta od Was, znowu Suicide musiałby bawić się w technika- kardiologa. Ufff, jak to dobrze że na Zewnętrzu istnieją jeszcze zdrowi ludzie. Ratujecie mnie!

Jagd52

„Jestem Waszym stałym czytelnikiem. Posiadam obecnie Mega Drive, ale niedługo mam zamiar kupic sobie coś lepszego. Mam do was dwa pytania:

1. Jedni mówią abym kupił PlayStation a inni PC-eta. Proszę Was o pomoc. (...)
2. Chciałbym abyście przysłali mi wasze fotki z podpisami, jeśli byłoby to możliwe. (...)

Łukasz Tkaczyk, Czatkowice

Witaj Łukaszu! Bardzo nas cieszy Twój zachwyt nad naszym pisemkiem, dołożymy wszelkich starań abyś nie musiał weryfikować swoich poglądów. Co zaś tyczy Twoich pytań...

Odp.1 Ten temat to po prostu oddzielna kwestia do omówienia na łamach. Od momentu zaistnienia na rynku pierwszych konsol do grania, do dziś, gdy ich możliwości zaczęły być porównywalne a miejscami (PlayStation) większe od PC rynek gier podzielił się na część „specetowiałą" i „zakonsoloną". Możliwości przejścia z jednej strony barykady na drugą są powszechnie stosowana na ryku metoda zaistnienia danego tytułu wśród możliwie najszerszego grona odbiorców. Osobiście uważam, iż przed dokonaniem tak ważnej decyzji, należy wyraźnie sobie powiedzieć: „czego potrzebuję?". Jeśli ma maszynka służyć tylko rozrywce, to zdecydowanie polecam konsolę. Jeśli myślisz o zakupie również mając w perspektywie naukę czy pracę, pecet jest najlepszy. Jeśli zadasz sobie takie pytanie i szczerze sobie odpowiesz, uzyskasz rozwiązanie Twojego dylematu. Nikt nic mądrzejszego w tej kwestii nie wymyślił.

Odp. 2 Wooow! Szyszce zaparowały okulary, CefeK poszedł do lekarza a niżej podpisany udał się do fryzjera. Niestety, musimy Cię zmartwić. Podpisaliśmy cyrograf z CGS-em i tylko oni mogą nas zwolnić od danej im wyłączności na fotografie podpisy, krew i pot. A serio... Jeśli koniecznie chcesz z którymś z nas zamienić słowo, uzyskać podpisik na najnowszym numerze „GK" to... musisz nas łapać na targach (jak np. Gambleriada) lub bezpośrednio w Redakcji (piekielnie trudne). Innych wyjść niestety nie ma. Mamy nadzieję iż uda Ci się nas Upolować!



(...) Od niedawna czytam „Gry Komputerowe" i w związku z tym mam parę pytań. (...)

— Co oznaczają skróty RPG, RTS, FPP?

Mr. Carmageddo

Jak widać nasz Czytelnik zapewne jest świeżo upieczonym komputerowcem (z czego się bardzo cieszymy!), spieszymy z odpowiedziami.

RPG – to skrót od angielskiego Role Playing Games. Są to gry w których gracz wciela się w kreowaną przez siebie postać (co buduje niezły klimat). Generalnie są to gry w których roi się od troli, dwarfów, elfów, ghouli i innego paskudztwa, a gracz operuje zestawem „zabawek" przypominającym średniowiecze (miecze, topory etc.). Jest t rozrywka niezwykle klimatyczna, wciągająca i zabierająca mnóstwo czasu. Polecamy miłośnikom Tolkiena, Lovercrafta i innych wypaczeńców.

RTS – także skrót, Real-Time Strategy. Niegdyś gry strategiczne prezentowane na komputerach przypominały gry planszowe, w których rządziła zasada kolejności rozgrywki (tzw. gry turowe), każdy z graczy wykonywał po kolei przysługujące mu czynności, potem następny... i tak w kółko. Po grze „Dune 2" (lata temu) nastąpił czas RTS-ów, czyli gier w których dwaj, lub więcej, gracze działają w tym samym czasie. To nadało rozgrywce nowy wymiar i zrewolucjonizowało rynek gier strategicznych.

FPP – First Person Perspective, tak określa się sposób prezentowania akcji gry, ma to miejsce wówczas, gdy widzimy teren działań z oczu głównego bohatera (np. „Doom", „Quake", „Unreal"). Ten sposób prezentowania rozgrywki spowodował powstanie nowej gałęzi elektronicznej rozrywki. Mam nadzieję że pomogłem Tobie i wszystkim naszym młodszym czytelnikom.

Teraz dwa listy o bardzo podobnej tematyce:

(...)"Kiedy wreszcie umieścicie w waszym piśmie PLAKAT(!), duży, ładny PLAKAT??!!"(...)

Przemek Klinger, Bielawa

(...)"1. Dlaczego nie zwiększyliście objętości?

2. Macie za dużo reklam zjadających miejsce dla stałych rubryk"(...)

Tomasz Wojtkowiak, Mysłowice

Uffff. Ciężkie kłeszczyny. Co do plakatu... To odwieczne zapytanie Czytelników i niestety odwieczna odpowiedź redakcji jest taka sama. Plakat jest szczytem naszych marzeń, ale jako kolorowa wkładka do pisma jest rzeczą, która miałaby znaczący wpływ na podniesienie ceny pisma (przypominam, jesteśmy najtańszym pismem SPECJALISTYCZNYM na rynku, 100% Gier, żadnego chłamu), co nie spodobałoby się chyba wszystkim (a już na pewno nie nam). Zauważcie iż poczynione w naszym piśmie zmiany graficzne i techniczne nie wpłynęły na jego cenę (co oprócz posiadania tak wspaniałych Czytelników jest dla nas najważniejsze). Reklama istniej w każdej gazetce (żebym się nie powtarzał, sięgnijcie po Listy w „GK 5/98") i tak już pozostanie, amen. Poza tym, jest ona skierowana do Was. Co do objętości, to spokojnie można tutaj stosować argumentację odnoszącą się do spraw związanych z plakatem. Tym niemniej chciałbym Was wszystkich zapewnić iż robimy tutaj, w naszym Bunkrze, wszystko co jest możliwe by „Gry Komputerowe" były jeszcze lepsze, grubsze i ciekawsze niż do tej pory. Howgh!



PISZCIE DO NAS NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **"LISTY"**



Na Wesoło

W tym dziale zamieszczamy dowcipy, przekrękty, i rysunki nadsyłane przez Czytelników. Co miesiąc wybieramy najlepszy z nich, a kryteria oceny stanowi widzimisizm redakcji, dlatego każdy ma szansę wygrać. Autorzy wyróżnionych prac w kategoriach: tekst, rysunek otrzymują po 50 zł.





Po ostatniej bijatyce skinów z punkami do szpitala przywieziono do miejscowego szpitala połamanego punka. Podchodzi do niego lekarz i mówi:
– Zegnij nogę w kolanie, chłopcze.
– W którą stronę, doktorku?

Jacek Kozioł, Bolesław

Jadącemu na występy brzuchomówcy zepsuł się samochód. Skorzystał więc z gościnności miejscowego gospodarza. Przed snem gość odwiedza obejście swego dobroczyńcy i postanawia zrobić mu kawał. Gdy obaj podchodzą do obory brzuchomówca zaczyna mówić nie otwierając ust:
– Muu, niech Pan uważa na tego chłopa, bije nas, źle karmi...
Gospodarz poczerwieniał, ale idą dalej.
– Chrum, chrum... Ten chłop to sadysta, codziennie nas tłucze!
Gospodarz stał się czerwony jak burak, i gdy brzuchomówca zbliżał się do kozy krzyknął:
– Niech Pan jej nie wierzy! To się nam zdarzyło tylko raz, kiedy byłem pijany!

Jacek Kozioł, Bolesław

– Jak Spice Girls będą się nazywały za sto lat?
– Old Spice!

Paweł Rafałowicz, Białystok

– Co robi anemik, kiedy siedzi przy komputerze i jest przeciąg?
– Obciąża się, kładąc na obie dyskietkę.

Paweł Rafałowicz, Białystok

– Mamusiu, to jajko jest nieświeże?
– Jedz, nie gadaj.
– Mamusiu, czy dzióbek też mam jeść?

Paweł Rafałowicz, Białystok

Telewizja radziecka kreci film o dobroci Stalina. Jedno z ujęć;
Do Stalina podchodzi małe dziecko i mówi:
– Wujku, daj cukierka.
– Won! – krzyczy Stalin
W tym momencie kamera błyskawicznie zmienia kąt patrzenia i kieruje się na planszę z napisem: A mógł zabić!

K. Kuczek, Węgrzce Wielkie

Na plaży:
– Czy to pański synek sypie piasek do mojego kapelusza?
– Ależ skąd, drogi Panie! Mój syn sprawdza czy Pańskie radio działa pod wodą.

K. Kuczek, Węgrzce Wielkie

Do sklepu z artykułami elektrycznymi wchodzi baca i prosi:
– Niech mi Pani wybierz coś dla teściowej.
– Może być krzesło?

Michał Popek, Kraków

Pająk do kolegi:
– Zrobiłem taka pajęczynę że mucha nie siada!

Michał Popek, Kraków



Jedzie trzech psycholi samochodem. Zatrzymują się przed skrzyżowaniem. Mowi pierwszy:
– O, czerwone światło.
Mówi drugi:
– O, pomarańczowe światło.
Po chwili dołącza się trzeci:
– o, zielone światło.
Po minucie pierwszy zauważa:
– o, znowu czerwone! To już widzieliśmy, jedziemy!

Łukasz Prymula, Nakło

Facet miał w domu papugę, która uwielbiała dzwonić z jego aparatu. Po kolejnym, wielkim rachunku do zapłacenia gość zapowiedział że ją przybije do ściany jeśli tego nie przestanie robić. Gdy to nie pomogło pod koniec miesiąca przytłukł ją do ściany obok wiszącego tam krzyża. Papuga dojrzawszy wiszącą na nim postać zapytała:
– Ty, ile tu już wisisz?
– Dwa tysiące lat – odparł zbolały głos.
– Gdzieś ty dzwonił, człowieku!

P. Zaręba, Brzezinów–Marianów

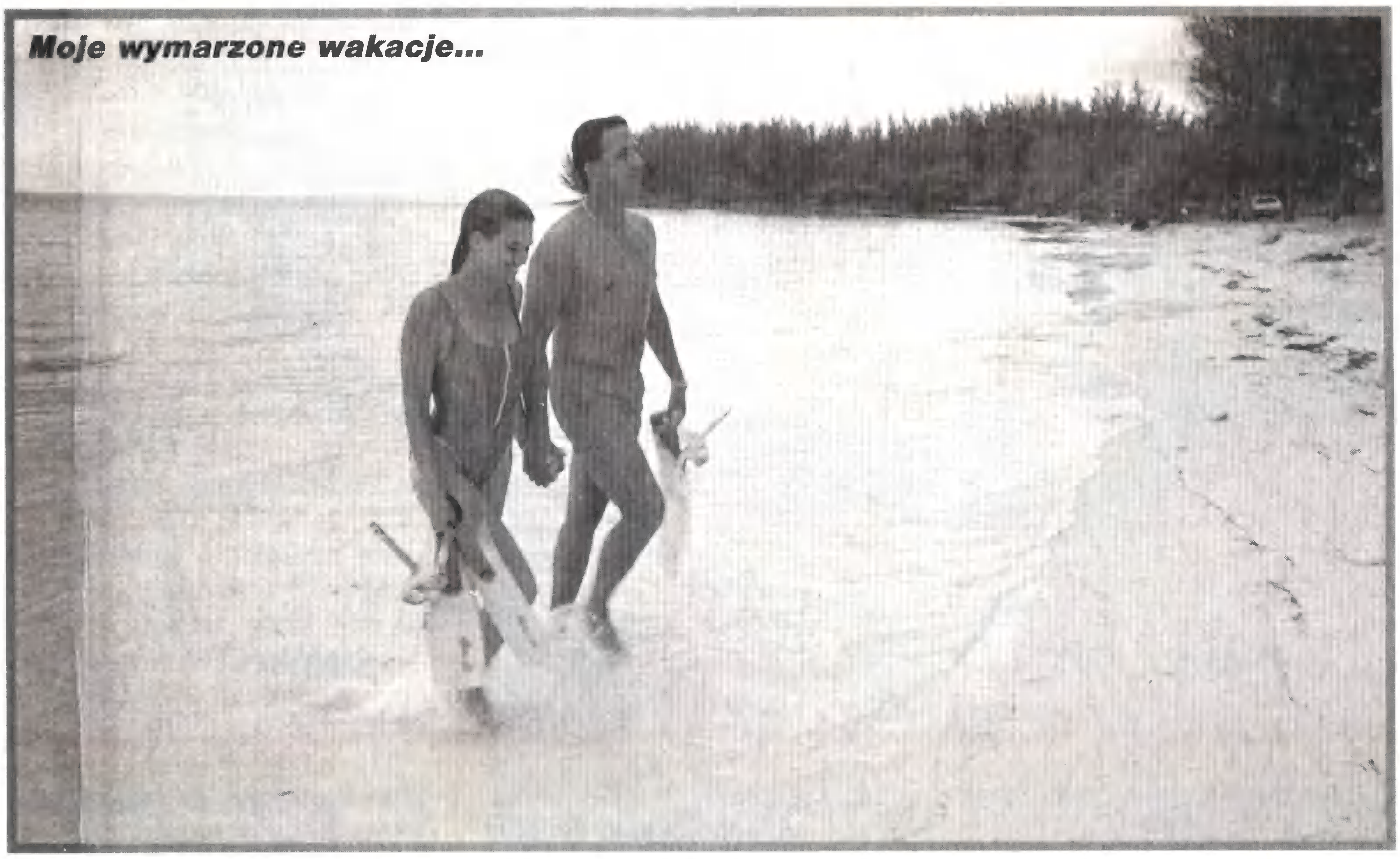
Baca trzyma nad przepaścią szamocząca się kobietę i krzyczy do nie:
– Pierwszą żonę utopiłem, drugą żonę powiesiłem, a ciebie puszczam wolno.

Piotr Sołtyniak, Jelenia Góra

Nagrody otrzymuje:
Za Kawały: Michał Popek
Za Rysunki: Bartosz Kamiński

WYWŁOKI

Ehlo! (Hnmm... zawsze witam się tak samo, trzeba będzie to zmienić). Wydawanie papierowej edycji „Wywłok" dalej jest kontynuowane, pomimo tego, iż pojawiliśmy się (już miesiąc temu) na naszym CoverWinylu. Zatem przystąpcie do czytania najświeższych ploteczek z życia redakcji!



Moje wymarzone wakacje...

ACH, TE PIERONY! Piorun. Szkodliwe wyładowania elektryczne o dużej mocym, spadające z nieba niczym zemsta bogów na Bogu ducha winne komputery naszych recenzentów. Jednym (i jak na razie jedynym) z takich nieszczęśliwców był „Kayackash". W środku majowej nocy obudził go głośny huk i dym wynikający z obudowy komputera i monitora. Kolega nasz, niewiele myśląc (jak zawsze zresztą) włączył swojego PeCeta. I to okazało się gwoździem do trumny dla jego domowej instalacji elektrycznej. Telefonicznej zresztą także. Po przybyciu na miejsce wydarzeń, nadinsp. „Szycha" doszedł do, jak zawsze zresztą, jedynie słusznego wniosku, że piorun musiał uderzyć w pobliski słup wysokiego napięcia, po czym iskra przeskoczyła przez otwarte okno w pokoju „Kayackasha" trafiając w śpiący komputer. Spaleniu uległa płyta główna, procesor i oba dyski twarde; także samo z monitorem. Nasuwa się więc pytanie: czy żegnamy się z „Kajakiem" w naszym piśmie? Czy może będzie coś jeszcze recenzował? Odpowiedzi, mamy nadzieję, udzieli przyszłość.

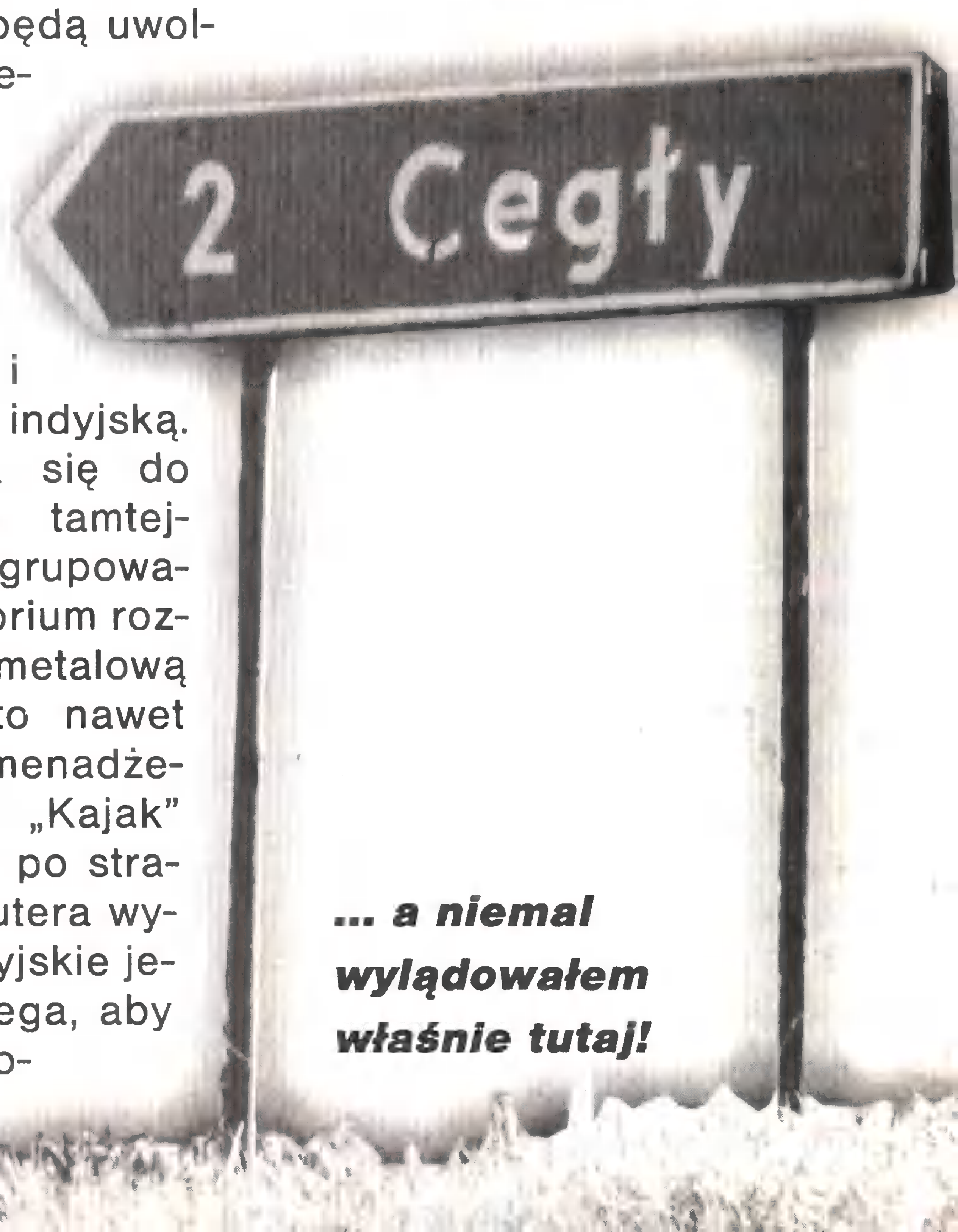
PRZESYŁKI KONDUKTORSKIE Sezon wakacyjny oznacza dla nas, współpracowników, intensywne migracje w poszukiwaniu tego, no... alko... to znaczy ciekawych krajobrazów i oryginalnych egzemplarzy flory i fauny. Gdzie jedzie cała redakcja, to sobie powiemy potem; „CeFeK" prawdopodobnie nie pojedzie nigdzie, albowiem zdarzył mu się wypadek: otóż podczas powrotu z Mazur (konkretnie Nidzica), został uderzony w głowę wylatującą z rozpędzonego pociągu przesyłką konduktorską o masie nieco przekraczającej jeden kilogram. Silne uderzenie wyrwało go z odrętwienia i przyczyniło się do wzmożonego niecenzuralnego słowotoku, przy stojącym obok naczelnym kanarze stacji, do którego rąk ta przesyłka była adresowana. Na przyszłość: jeśli chcecie słać jakieś dyskietki, kompakty czy coś takiego za pośrednictwem PKP, zastanówcie się, czy chcecie, aby ktoś tym dostał po głowie.

ZESŁANI NA MARSA A teraz, jak już zapowiedziałem, powiemy sobie co nieco o redakcyjnych wakacjach. Podanych poniżej miejsc wystrzegajcie się jak ognia (tudzież jak „Szycha" mydła), ponieważ straszyć tam będą uwolnione na dwa miesiące okazy z CGSowego ZOO. A więc: „Szycha" jedzie do Afganistanu, aby tam siać zniszczenie i zbierać konopię indyjską. „Cthulhu" wybiera się do Ciechocinka, aby tamtejszych emerytów zgrupowanych dokoła sanatorium rozgrzewać swoją metalową muzyką. Ma na to nawet poparcie swojego menadżera, „Slaughtera". „Kajak" zalany morzem łez po stracie swojego komputera wybiera się... nad rosyjskie jeziora Ładoga i Onega, aby szukać swoich korzeni. „CeFeK" zaś w redakcyjnej loterii wygrał wycieczkę na Kamczatkę, ale niestety tylko w jedną stronę. Ciekawie spędzić czas zamierza także „gRoovy", który wybiera się na pustynię o podobnej nazwie, aby tam w spokoju ducha i pośród żaru buchającego piecyka słonecznego rozmyślać nad skokami rakietowymi w „Quake 2" oraz strategiami stawiania holodjuka w „DN3D". Tak więc – do bezpiecznych terenów zaliczamy Mazury, które właśnie są oczyszczane chemicznie po wizycie „CeFKa", oraz okolice Żyrardowa. Reszta kraju – względnie.

PRZEPISY BABCI FRANI Z cyklu przepisów kulinarnych, dziś recepta na zmajstrowanie ciasta „trzyipół". A więc: do gotującej się, lekko osolonej wody dodać należy lekko sproszkowane i panierowane dyskietki trzyipółcalowe, w zależności od żądanej ilości kalorii HD lub DD (odpowiednio: wiercimy lub zaklejamy dziurkę z prawej strony). Podawać z lodem i galaretką, może być zmrożone.

Cóż, w zasadzie to by było już na tyle. Konqurz CeFka przeniosłem do wydania CeDekowego, ponieważ mam tam większe pole do popisu. Wiem, że jest to jawna dyskryminacja ludzi czytających tylko wydanie papierowe i jeśli napłyną jakiekolwiek oznaki protestu, to po wakacjach może coś z tego wyniknie. A na razie – brzydkiej pogody, bąbli na (...) i odcisków od plecaka życzy Wasz

Michał „CeFeK" Cegła



... a niemal wylądowałem właśnie tutaj!

JAK ZAMÓWIĆ PRENUMERATĘ

Prenumeratę można zamawiać zarówno w firmie „Ruch" S.A. na warunkach obowiązujących w kraju („Ruch" S.A., ul. Towarowa 28, 00-950 Warszawa), jak również w redakcji.

Prenumeratę w redakcji można zamówić od dowolnego numeru czasopisma wpłacając określoną kwotę na 6 lub 12 kolejnych numerów. Aby obliczyć kwotę jaką należy wpłacić, aktualną cenę pisma (najnowszego numeru) trzeba pomnożyć przez liczbę miesięcy (6 lub 12) przez które ma obowiązywać prenumerata. Zamawiający nie ponosi kosztów przesyłki i ma zagwarantowaną, stałą cenę przez cały okres obowiązywania prenumeraty, nawet w przypadku podwyżek ceny czasopisma. Dotyczy to zarówno wydania zwykłego, jak również Edycji CD.

Wpłat na prenumeratę i na numery należy dokonywać na poczcie, przesyłając należność na adres redakcji, wypełniając wcześniej „czerwony blankiet" na odwrocie którego, w miejscu na korespondencję, wpisujemy DOKŁADNIE: dane zamawiającego, tytuł zamawianego czasopisma i od którego numeru ma obowiązywać prenumerata np. Jan Lubański, 99-955 Pcim Dolny, ul. Łysego Bizona 23 m. 2, prenumerata GRY KOMPUTEROWE Edycja CD x6 od nr. x/98. Blankiety dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju.

NUMERY ARCHIWALNE TANIEJ!

Uwaga miłośnicy gier. Już od teraz, aż do końca wakacji możesz zamówić po super promocyjnych cenach poprzednie numery naszego pisma wraz z krążkami CD. Zabawy po pachy, zwłaszcza gdy trafią się deszczowe, wakacyjne dni.

Każdy numer kosztuje zaledwie 5,00 zł, a jeśli zamówisz 3 dowolne numery (lub wielokrotność np. 6, 9), to cena spada do 10 zł za KOMPLET.

Do powyższych cen należy doliczyć niewielkie koszty przesyłki - 1,20, za 1 egz., a zamawiając jednocześnie 3 dowolne numery, jednorazowo doliczamy 2,00 zł.

Istnieje jeszcze możliwość zamówienia następujących numerów: 5/97, 6/97, 7-8/97, 9/97, 10/97, 11/97, 12/97, 2/98, 3/98, 4/98.

Numery archiwalne zamawiamy w taki sam sposób, jak prenumeratę, czyli należność wpłacamy na poczcie, na adres redakcji, wypełniając wcześniej „czerwony blankiet" na odwrocie którego, w miejscu na korespondencję, wpisujemy DOKŁADNIE: dane zamawiającego, tytuł zamawianego czasopisma i wybrane numery np. Jan Lubański, 99-955 Pcim Dolny, ul. Łysego Bizona 23 m. 2, GRY KOMPUTEROWE CD nr. 7-8/97, 2/98, 4/98.

Blankiety dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju.

Adres Redakcji:
GRY KOMPUTEROWE
04-202 Warszawa
ul. Marsa 6

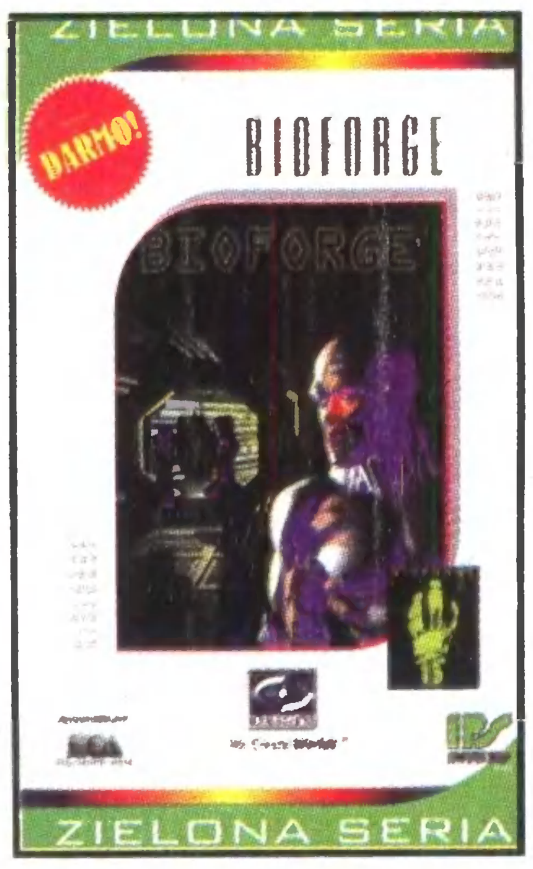
PROMOCJA

WIELKA WAKACYJNA PROMOCJA

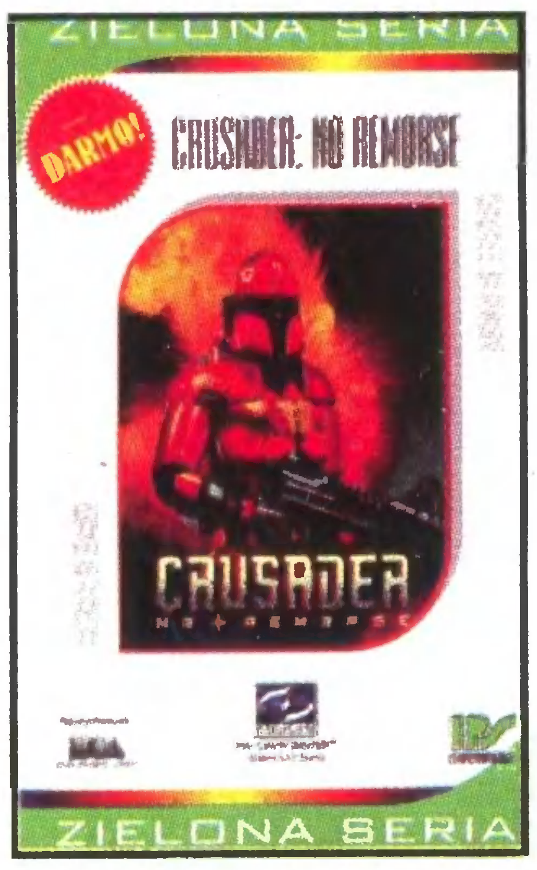
PRENUMERATY

BĄDŹ ORYGINALNY! BĄDŹ LEGALNY!

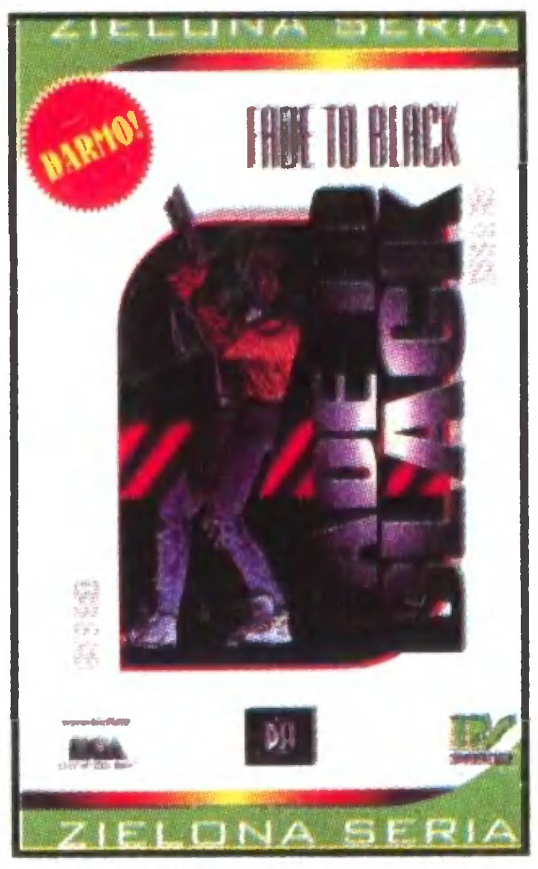
Uwaga! *Każdy kto do końca wakacji tj. 31 sierpnia br. zamówi w redakcji roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma* ***za darmo*** *grę komputerową na PC! Możesz wybrać dowolny tytuł z 9 zamieszczonych poniżej gier z „Zielonej Serii" wydawanej w Polsce przez firmę* ***IPS Computer Group.***



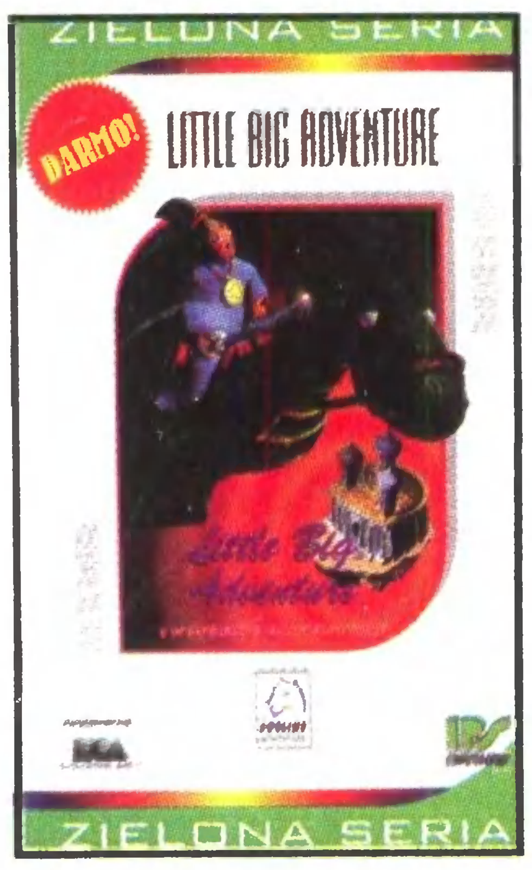
BIOFORGE



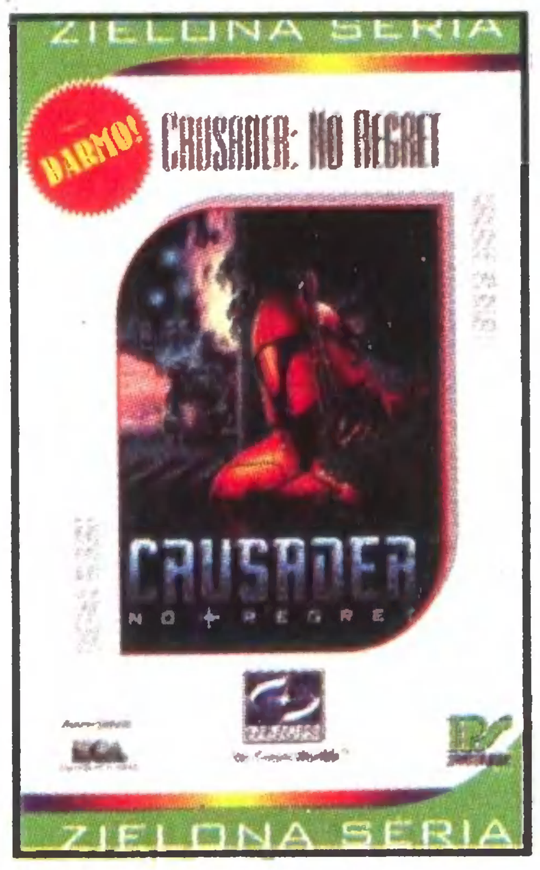
NO REMORSE
CRUSADER



FADE TO BLACK



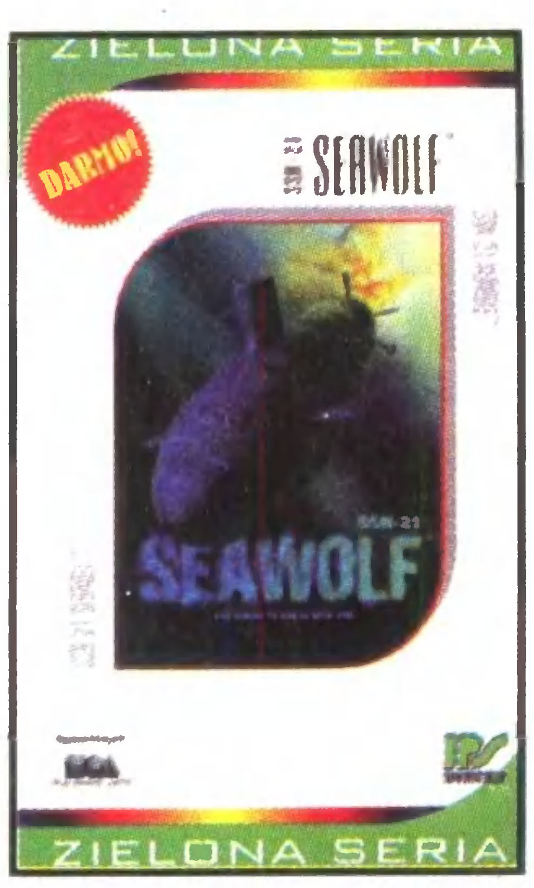
LITTLE BIG ADV.



NO REGRET
CRUSADER



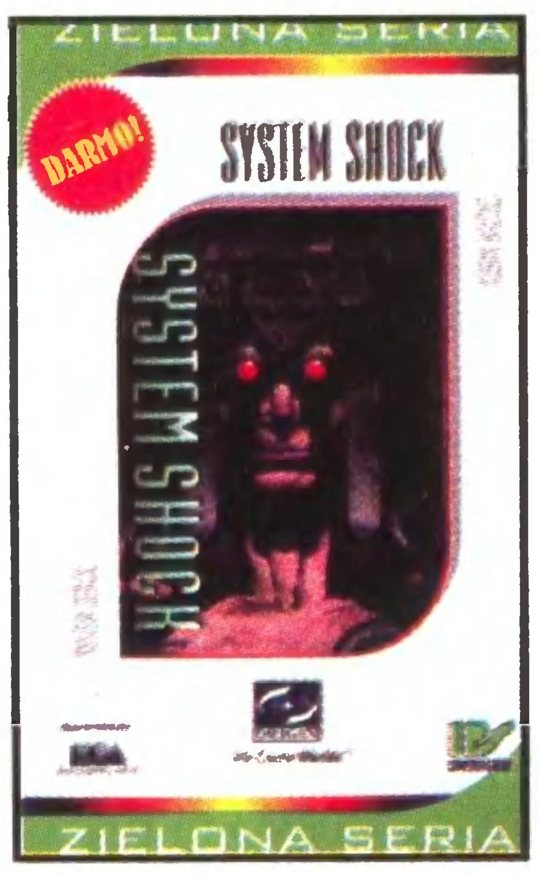
POPULOUS 2
& POWERMONGER



SSN21 SEAWOLF



SYNDICATE



SYSTEM SHOCK

WYBIERZ SWOJĄ GRĘ ZA DARMO!

Jak zamawiać. *Koszt rocznej prenumeraty „GK CD" wynosi 119,40 zł. Taką kwotę należy przesłać na adres redakcji przekazem pocztowym. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego, wypełnić standardowy blankiet (czerwony) na przekaz pieniężny, a na jego odwrocie, w miejscu na korespondencję, należy napisać drukowanymi literami, czego dotyczy wpłata – w tym wypadku np. prenumerata „GK CD" od numeru 9/98, zamawiam grę „Little Big Adventure", adres zamawiającego (jeszcze raz, nigdy nie zaszkodzi!).*
Adres redakcji: *Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.*

NIE ZWLEKAJ! WAŻNE DO 31.08.98




JUŻ W KIOSKACH
NOWE PISMO O PLAYSTATION!
100% PLAYSTATION * PORADY * OPISY * CIOSY * STRATEGIE * TIPSY * NOWOŚCI
NUMER DRUGI
TYLKO 4.90
100% PLAYSTATION!
INDEX 344915 ISSN 1505-649X
numer 2/98 cena 4.90 zł
PSX FAN
Porady·Opisy·Tipsy
WSZYSTKIE CIOSY
LING XIAOYU
LEI WULONG
HWOARANG
TEKKEN 3
DEAD OR ALIVE
Kompletny Opis! Wszystkie Ciosy Do Wszystkich Postaci
ROZWIĄZANIA
Gex 3D
Wild Arms
Resident Evil 2
Tomb Raider 2
WSZYSTKIE CIOSY
Tekken 3
Dead Or Alive
PLUS!
ZAPOWIEDZI
CRASH BANDICOOT 3 • SPYRO: THE DRAGON
MEDIEVIL • TOMB RAIDER 3 • EARTHWORM JIM 3D
THE CONTRACT • COOL BOARDERS 3 • X-FILES: THE GAME • DRIVER • POPCORN • FINAL FANTASY VIII
UWAGA! PISMO PSX FAN JEST REKOMENDOWANE PRZEZ OFICJALNY POLSKI PLAYSTATION MAGAZYN


139 zł
Historia II Wojny Świat. - Blitzkrieg
44 zł
Trzy czaszki Toltekow
139 zł
Encyklopedia Świata - Ameryka
62 zł
CLASH
Clash
152 zł
Encyklopedia kotów
Encyklopedia Kotów
35 zł
Zagadki Lwa Leona
152 zł
Encyklopedia człowieka
Encyklopedia Człowieka
62 zł
Payuta i Bóg Lodu


market 2000